

KOMIKKU

MANGA, ANIME Y CULTURA ORIENTAL



DETROIT METAL CITY, ROCKNROLNN



TODOS LOS FILMS DE YOSHIAKI KAWAJIRI



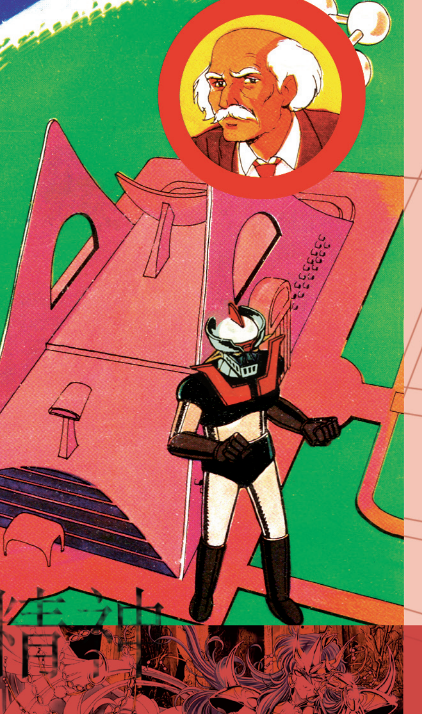
AVATAR, LA JOYA DEL ANIMÉ OCCIDENTAL

todo sobre clamp

SUPLEMENTO SAINT SEIYA PARA COLECCIONAR



ISSN 1851-6904
9 771851 690009 00005



EL INSTITUTO ATOMICO

Por Fede Velasco

Demasiadas cosas para decir y muy poco espacio.
Primero quería agradecerle a toda la gente que se nos acercó en Animate tanto para charlar con nosotros, como para comprar la revista. Igual el evento me dejó como un sabor amargo, por el desinterés que encontre en el público, y no por la revista en sí, sino por todo en general. ¿Qué carajo nos está pasando? De verdad que no lo entiendo, es todo muy raro... Veo al fandom como muy dividido en base a sus gustos, cada uno en la suya y como que cada quien tiene su serie de cabecera y no le importa para nada todo lo demás. Ojo, esto es una generalización y no todos son así, pero lo sentí de una gran mayoria. Por ejemplo, el pibe disfrazado de Goku, se le tiraba encima al numero anterior; los darks al de Death Note, y una gran mayoría que no se veía identificada con ninguna de las 4 portadas, pasaba por delante como si no existiéramos.
Esto me dejó un sabor amargo, de verdad. ¿Hay necesidad de ser tan cerrados? Hay cosas excelentes, tanto dentro como fuera de los gustos de uno, y no darle una chance sólo porque no se conoce o no es nuestra "serie de cabecera" me parece la mayor estupidez del planeta. Piénsenlo.
Ahora ya en otro orden de cosas, queria contarles que el próximo número va a salir recien los primeros días de Abril, ya que Febrero, con las vacaiones y demases, es un mes muerto. De ahí que retrasáramos un poco la salida de este número, como para espaciarlo un poco más con el anterior y menos con el siguiente que saldrá en poco más de tres meses.
Así que, felices vacaciones, y los espero para esas fechas con mucho más Komikku, ¿Dónde? Acá, en el Instituto Atómico.

KOMIKKU 5.0

STAFF

Editor Responsable - Federico Velasco
Jefe de Redacción - Andrés Accorsi
Consejo editorial - Andrés Accorsi, Daniel Acosta, Ivana Alvis, Pablo Degrandi, Martín Fernandez Cruz, Lucas Ferrero y Gregorio Guerrero.

Producción Comercial:
Fabrizio Ponzo
publicidad@comiqueando.com.ar

Diagramación y diseño
Javier Paredes.
Redactores - Sebastián Ballesteros, Dr. Bukkake, Micaela De Vedia, José Luis Gaitán, Javier Hildebrandt y Andrea Vega.
Historietas e Ilustraciones -
Samanta Niz
Portada -
'Card Captor Sakura' es © CLAMP.

Komikku es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente López, Bs. As, Argentina.
E-mail: komikku@comiqueando.com.ar.
Año 1, número 5.
DICIEMBRE 08 / ENERO 09

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto
distriloberto@fibertel.com.ar
www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior: DAP S.R.L.
Vélez Sársfield 1570/2, Capital
4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Komikku es marca registrada (Nº de Título en trámite).
ISSN: 1851-6904

DEJANOS TUS COMENTARIOS EN
http://revistakomikku.blogspot.com
komikku@comiqueando.com.ar



NOTAS

SECCIONES



EL EXPRESO DE ORIENTE

ASTROBOY LLEGA AL CINE

Después de infinitas demoras, postergaciones, marchas y contramarchas, finalmente Summit Entertainment e Imagi Studios confirmaron la fecha en la que el film animado de Astro Boy, basado en el hiper-clásico de Osamu Tezuka, aterrizará en los cines de todo el planeta.
El 23 de Octubre de 2009 se termina esta cuenta regresiva y empieza la aventura del robotito más grosso del mundo, bajo la dirección de David Bowers, guión de Timothy Harris y un elenco vocal en el cual se destacan actores como Nicolas Cage, Kristin Bell y Donald Sutherland. Por favor, no la estropeen...



POLICIAS Y LADRONES

Dos leyendas, dos mitos, dos próceres: Lupin III (ladrón) y Detective Conan (policía) protagonizan el crossover más esperado de todos los tiempos. El carismático amigo de lo ajeno de Monkey Punch y el detective genial atrapado en cuerpo de borreguito de Gosho Aoyama se juntan para una película animada que todavía no tiene fecha de estreno pero ya tiene fantastillones de fans que la quieren YA. No puede fallar.





YO ME QUIERO CASAR... ¿Y USTED?



He aquí un ejemplo claro de por qué en Japón ser otaku es considerado algo así como una patología social: Un muchacho pasado de rosca llamado Taichi Takashita organizó una campaña y se puso a juntar firmas para que le permitan cumplir su sueño más preciado: casarse con Mikuru Asashina. ¿Cuál es el impedimento? Fácil: Mikuru Asashina no existe en la realidad, sino que es un personaje creado por Nagoru Tanigawa para una serie de novelas, luego convertidas en animé, con el título de The Melancholy of Haruhi Suzumiya.
El amigo Takashita es fan a muerte del animé y lamenta que la tecnología actual no le permita integrarse al mundo bidimensional de su serie favorita para casarse con la chica de sus sueños. Pero igual está haciendo lobby para que las autoridades japonesas lo habiliten a cambiar de estado civil y que se lo reconozca como legítimo esposo de... un personaje de ficción. Y sí, están hechos mierda...

por Lucas Ferrero y Andrés Accorsi

MANGA PARA DESCORCHAR

Desde Noviembre de 2004, en las páginas de la revista Weekly Morning, nos encontramos todas las semanas con Kami no Shizuki (algo así como "Las Gotas de Dios"), un manga escrito por Tadashi Agi y dibujado por Shu Okimoto. La serie es un hitazo impresionante, que ya tiene 14 tomos recopilatorios, y que además es un éxito rotundo en Francia, donde lo publica Glénat.
¿De qué se trata? Fácil: de vinos. Kanzaki Shizuku es el hijo de un enólogo mundialmente reconocido, que acaba de morir. Pero para cobrar la cuantiosa fortuna que le legó su padre, Shizuku deberá encontrar el misterioso "vino perfecto", conocido como "Las Gotas de Dios", en competencia con su hermanastro Issei Tomine, otro joven enólogo a quien el padre de Shizuku adoptó apenas 7 días antes de morir. En el manga mencionan y analizan decenas de vinos, y además los ponen de moda: las bodegas japonesas afirman que cada vino que se nombra en Kami no Shizuki registra una suba en sus ventas de alrededor del 30%. ¡Salud!



STREET FIGHTER 4 AL ANIME!

Se viene un animé de este clásico videojuego que tiene serie y películas. Esto estaría a cargo de la gente de Studio 4C, que son los que hicieron Memories, Tekkonkinkreet y Genios Party, entre otras cosas. De supervisor va a estar el siempre interesante Koji Morimoto y el director es Jiro Kanai, o sea que va a tener unos gráficos de la hiper-concha de la lora. Se corre el fuerte rumor de que a Ryu le hierve la sangre en esto, lo cual significa cebamiento infinito si ustedes me entienden de qué hablo.



¡VUELVE JESUCRISTO!

Si creías que el famoso tomo de manga Strongest Man on Earth Ryu (de Kaze Shinobu) donde Jesucristo viene a destruir la Tierra, resucita entre los muertos y tiene una super-pelea apocalíptica con Ryu, era lo más grosso de la vida, acá viene la sucesora. Se llama Saint Young Men y es de Hikaru Nakamura. Imaginate que Jesucristo y Buda deciden bajar a la Tierra y compartir un pisito en la ciudad de Tachikawa, a menos de una horita del centro de Tokio, para tomarse unas merecidas vacaciones entre los mortales. Ambas figuras van a hacer compras al supermercado, se meten en kilombos, van a festivales de rock o salen a recorrer un parque. Recién se editó el primer tomo recopilatorio y ya es una comedia que promete mucho.

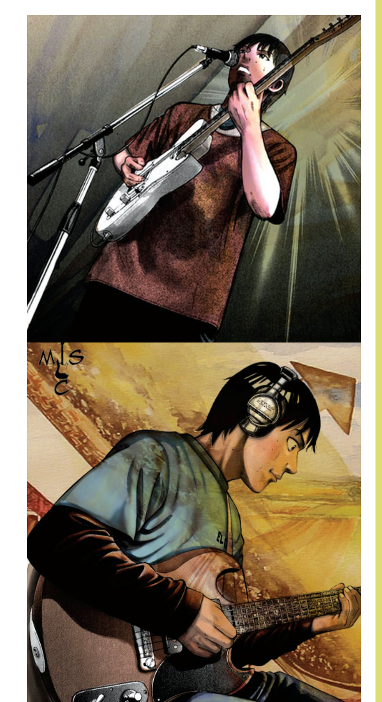


OSHII ANIMA A MUSASHI

Miyamoto Musashi: Souken ni Maseru Yume es el titulo de la nueva producción animada para la pantalla grande de Mamoru Oshii, legendario director de Ghost in the Shell. En inglés, sería algo así como Musashi Miyamoto: The Dream of Riding with Double Swords. Los genocidas que lo acompañan en el proyecto son nada menos que Mizuho Nishikubo y Kazuto Nakazawa, que se encargaron de la creación de personajes para Samurai Champoo y las escenas de animé de Kill Bill. Parece que se viene para mitades de 2009 y esperemos que sea un geyser de sangre.

FINAL Y SPIN-OFF PARA BECK

Beck, el mega-éxito de Harold Sakuishi que se publicaba en la Monthly Shonen Magazine (de Kodansha) llegó a su fin a mediados de año, y hace muy poquito se editó el 34° y último tomo recopilatorio. Pero claro, los 33 primeros tankoubons superaron la marca de los 12 millones de ejemplares, así que con el último se decidió homenajear a los fans con una edición especial, que incluye una remera diseñada por Daisuke Iga, con el logo de los Grateful Sound 9 (la banda de rock que protagoniza el manga) y las fechas de un montón de conciertos que sólo existen en la ficción.
Un par de semanas después del lanzamiento del último recopilatorio, la Monthly Shonen Magazine publicó una historieta de 77 páginas que narra (en paralelo a lo que ya leímos en Beck) un día en la vida de uno de los personajes secundarios más importantes, titulado "El Ultimo Día de Eddie Lee", como para cerrar algún cabo suelto y vender unos cuantos ejemplares más de la revista.



PLANETA-DE AGOSTINI (ESPAÑA)

Dos golazos de mitad de cancha para la mega-editorial catalana: uno es haber conseguido los derechos para Lovely Complex, el super-shojo de Aya Ankara, que tiene animé, película con actores y mucha chapa en Japón. El otro es la interesantísima Detroit Metal City, de Kiminori Wakasugi, de la cual hay una nota en este número. Muy grosso esto de empezar a separarse un poco de lo que edita Dark Horse... Ya me estaba cansando de que editaran siempre las mismas obras de samurais que saca la editorial yanki en vez de jugársela por otras cosas.



PICTURE BOX (EEUU)

Si creías que estos pibes eran unos genios por editar material de Yuichi Yokoyama y Takeshi Nemoto, andá preparando los ladrillos y el cemento para hacerles un altar, porque van a editar material del capo universal de Yoshikazu Ebisu. El único problema que tiene siempre esta editorial es que todos sus mangas valen 20 dólares. Pero vale la pena gastarlos para tener a esta clase de autores en tu biblioteca.



GLENAT (ESPAÑA)

Esta editorial pasa a la historia. O sea, si publicás a Shigeru Mizuki, pasás a la historia. Mizuki es un genio total de 86 años, considerado por muchos uno de los autores más grosos de la historia, por su increíble aporte al manga en los géneros de Yokai, Histórico, Bélico y Autobiográfico. Lo que compraron los gallegos es nada menos que una biografía de Adolf Hitler realizada por el ídolo. Esperemos que les vaya bien y después puedan sacar también Gegege No Kintaro, su obra maestra en lo que respecta al género de Yokai. Espectacular la noticia de que el maestro de Mizuki sea publicado en España y que de a poco se vaya conociendo aún más a este Dios Universal del manga.



TOP SHELF (EEUU)

Sin duda, este sello se aseguró el material más raro, copado e interesante que se haya podido licenciar en lo que va de los últimos cinco años: nada menos que un tomo de más de 400 páginas de la gloriosa antología Ax que recopila historias cortas de muchos autores grossos y de culto de esta famosa revista. Algunos próceres a los que veremos entre estas páginas son Kazuichi Hanawa, Yoshihiro Tatsumi, Yeong Choi, Yunosuko Saito, Akino Kondo, Minami Shimbo, Shinichi Abe, Nadie Fujieda, Mitsuhiko Yoshida, Yuichi Kiriyama , Osamu Kanno y Shigehiro Okada, entre tantos otros. El coordinador es Sean Michael Wilson, un escritor que trabaja para el mercado japonés y que escribe mangas por teléfono con la ayuda de Mitsuhiro Asakawa. Necesito esto YA para seguir viviendo.



PONENT MON (ESPAÑA)

La editorial que tiene como fetiche principal a Jiro Taniguchi (maestro de los maestros) anuncia para este fin de año otras dos obras fundamentales del Noveno Arte nipón.

Aula a la Deriva (conocida en EEUU como Drifting Classroom) es una de las series más grossas y exitosas del incomparable Kazuo Umezu, prócer del manga de terror. Son seis tomos de unas 350 páginas, que recopilan este clásico de principios de los '70, que sacudió a Japón desde las páginas de Shônen Sunday y ganó fantastillones de premios. Esquizofrenia, violencia, descontrol hormonal y más adrenalina de la que cualquier ser humano puede soportar.

El otro lanzamiento es -para alegría de nuestros bolsillos- un tomo unitario, Nijigahara Holograph, de Asano Inio, una cátedra de terror psicológico, en la que una reunión entre ex-compañeros de colegio se va a la mierda, mal. Dos glorias más para tu biblioteca.

IVREA (ARGENTINA)

Tras un 2008 escaso en novedades seinen, Ivrea ha confirmado su intención de revitalizar este género en su catálogo. Sus primeros títulos confirmados en este aspecto son:

Bar Limelight, de Fumiharu Ikeda. Esta es una serie que nos llega de la revista Business Jump, de la editorial Shueisha. Comenzó a publicarse en 1998 y está terminada con 9 tomos.

El bar Limelight es una coctelería en donde sus clientes pueden hacer sus sueños realidad y a la vez dejan de lado la soledad y la frustración con las que han vivido hasta ese momento.

Desire, de Kenichi Kotani. Se publicó en la revista Super Jump entre 1997 y 2006, y se recopiló en un total de 25 tomos. Son tantos los fans de esta serie que Kotani ha tenido que crear una secuela: Desire 2nd Season.

Esta es la historia de Fuji Takashi, un joven impecable: tiene mucho talento y un gran futuro por delante, está licenciado con honores en una prestigiosa universidad y es uno de los empleados con más méritos para ascender de prisa. Pero, cuando conozca a la extraña y sensual Ricako, se dará cuenta de que no todo era perfecto.

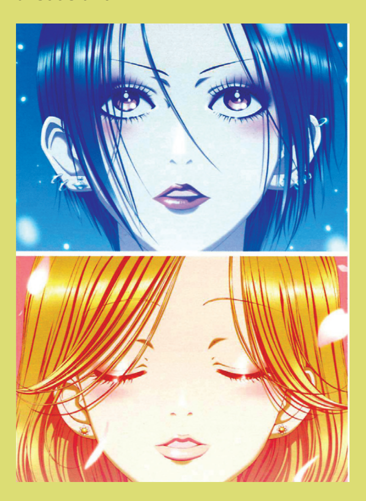
Heaven's Prison, de Hiroyuki Utatane. Este manga del autor de Seraphic Feather, publicada por Norma hace años, debutó en 2004 dentro de la revista Ultra Jump. Al día de hoy, la serie continúa abierta y cuenta con cuatro tomos.

La vida de Touko era de lo más monótona y normal hasta el día del accidente cuando, de la nada, apareció una chica joven vestida con un traje de mucama y comenzó a recoger la sangre de las víctimas.

Yuzu Bunko Club, de Masatoshi Masato Esta serie se publicó en la Young Jump, de Shueisha, entre 2002 y 2005, para luego ser recopilada en 4 tomos.

Yuzu es una estudiante normal, aunque también una escritora muy sensual, que desempeña su trabajo con la verdad por delante, pese a su virginidad.

Pero la novedad más grossa de Ivrea es sin dudas la edición argenta de Nana, el manga shojo-rocker al que venimos manijeando hace un tiempo, obra de Ai Yazawa. Parece que de algo sirve educar al soberano...



LARP (ARGENTINA)

Entre tanto "másdelomismo" y clones de la B Metropolitana de las series más o menos exitosas, apareció una nueva editorial, que sale con los tapones de punta. En Noviembre lanzó **El Bosque de la Sirena**, la sugestiva y a veces aterradora saga de Rumiko Takahashi, que sale en tres enormes tomos, a $ 25 cada uno.

Pero la pulenta viene en 2009: **Naruto, Death Note y One Piece**. Parece una joda, pero tres de los mangas más famosos y exitosos de la actualidad ya tienen editor argentino, y no es el que todos suponían. Y sí, Ivrea tiene a Dragon Ball, que es el ancho de espada. Pero Naruto, Death Note y One Piece son el as de basto y los dos sietes bravos. Veremos si la veterana Ivrea canta "quiero retruco"o se va al mazo frente a este desafío a su tradicional hegemonía.



A VECES REVOLUCIONARIAS, A VECES PRISIONERAS DEL EXITO Y EL "MAS DE LO MISMO", PERO SIEMPRE LIDERES A LA HORA DE IMPACTAR ENTRE LOS FANS DEL MANGA, ESTE GRUPO DE AUTORAS LLEVA MAS DE 20 AÑOS GENERANDO OBRAS MEMORABLES. ESTE ES UN REPASO POR LA BIOGRAFIA Y LAS OBRAS MENOS HITERAS DE

CLAMP

por Fede Velasco y Micaela de Vedia



¿QUIENES SON ESTAS CHICAS?

El grupo de mangakas conocido como CLAMP en la actualidad está conformado por cuatro mujeres, pero en sus inicios supo ser mucho más numeroso y se dedicaba a realizar dojinshis. Básicamente eran un grupo de fanzineras, no muy distinto a esos que pululan por el fandom local. Y no sé si es porque reniegan de su pasado under o por qué motivo, pero es muy difícil encontrar información referente a sus inicios. La poca data que anda dando vuelta es muy contradictoria entre sí y a la hora de dar reportajes, siempre se las rebuscan para hablar lo menos posible sobre su pasado. Por este motivo, después de investigar bastante, me la jugué por armar mi propia biografía en base a datos que fui pescando aquí y allá que me parecían los más sólidos.

Pero vayamos desde el principio: Como muchos de los grupos de esta índole, las **CLAMP** se conocieron porque eran amigas de la secundaria, y por supuesto en el arranque eran una bocha (11, para ponernos precisos) y publicaban sus historias en una revista llamada CLAMP, lugar del que después tomarían el nombre que las haría famosas. Se mantuvieron juntas desde su debut en 1987 hasta su llegada al profesionalismo, en 1989, donde el grupo se redujo al desertar Soushi Hishika, O-Kyon, Kazue Nakamori, y Shinya Omi (el único miembro masculino en su historia). También por esta época deja de colaborar Yuzuru Inoue, quien muchas veces es mencionada como la doceava miembro, pero en realidad era una colaboradora ocasional.

De esta forma, quedan sólo 7 chicas en el grupo, que son las que dan el salto al profesionalismo con la publicación de **Derayd**. Para mediados de 1990, durante la producción de **RGVeda**, las abandona Sei Nanao. Las deserciones continúan y dos años después la que deja el grupo es la por entonces líder y dibujante principal de CLAMP, Tamayo Akiyama, que se baja del colectivo para iniciar su propia carrera en solitario, la cual continuó con Cluster (serie que había arrancado cuando estaba en el estudio). Al poco tiempo, también abandona el grupo Leeza Sei, y así quedan sólo cuatro, que son las actuales integrantes.

Para el 15° aniversario de CLAMP en 2004, las chicas del grupo cambiaron sus nombres porque querían tener seudónimos nuevos. De esta manera, actualmente se las conoce como:

Ageha Ohkawa (antes Nanase Ohkawa):






Nacida en Osaka el 2 de Mayo de 1967. Es la directora del equipo, además de la principal guionista. Su tarea (además de escribir e idear los mangas de CLAMP) es la de negociar los contratos con los editores. Tiene una forma de trabajo muy particular: hasta que ella no termina por completo la historia, las demás no comienzan a dibujarla.

Mokona (antes Mokona Apapa): Nacida el 16 de Junio de 1969 en Kyoto. Es la artista principal del equipo. Suele encargarse de la puesta en página y del diseño de personajes de la mayoría de las series, asi como también del color (cuando hace falta). Reconocida por su talento, es la creadora de lo que se puede llamar el "Estilo CLAMP".

Tsubaki Nekoi (antes Mick Nekoi): Nacida en Kyoto el 21 de Enero 1969. La mano derecha de Mokona, es su asistente principal y directora artistíca del equipo. Tiene a su cargo dibujar los personajes en estilo SD y a pesar de su condición de asistente, en más de una oportunidad ha sido la dibujante principal, como en el caso de Watashi no Suki na Hito, Wish, Suki, Dakara Suki y Lawful Drug.

Satsuki Igarashi (conservó su nombre pero cambió su combinación de Hiragana y Kanji): Nacida el 8 de Febrero de 1969 en Kyoto. Es la encargada de producción y tiene a su cargo el diseño de los tankoubon. Además se encarga de la difícil tarea de ponerle las tramas a las historietas y de asistir a Ohkawa en la descripción de los escenarios. **(F.V.)**

PUEDE FALLAR

Entre tantos Tokyo Babylons, Sakuras y Rayearths, algunas obras de CLAMP también resultaron fracasos, o por lo menos no lograron la repercusión de las más exitosas. Repasemos la data básica de cada una...

20 Mensou ni Onegai (1990-1991, publicada por Kadokawa Shoten) La primera historia que transcurre en el CLAMP Campus, este manga narra la historia de Akira Ijyuin, un nene que se disfraza del legendario ladrón 20 Mensou (Veinte Caras) para salir a robar objetos que sus dos caprichosas madres le piden. En una de sus misiones conocerá a Utako Okawa, una nena con el corazón roto de quien se terminará enamorando. Esta serie se compiló en dos tomos, y cuenta además con dos CD dramas.

CLAMP Gakuen Tanteidan (1992-1993, publicada por Kadokawa Shoten) Conocida generalmente por su nombre en inglés, "CLAMP Campus Detectives", esta serie narra las aventuras de Nokoru Imonoyama, Suoh Takamura y Akira Ijyuin, tres chicos con intelectos y habilidades privilegiadas, en el inmenso CLAMP Campus. Este no sólo permite a sus estudiantes asistir desde jardín de infantes hasta la universidad, sino que además cuenta con todas las comodidades de una ciudad dentro de sí mismo. Nokoru, el hijo menor de los fundadores de dicha escuela, decide formar el grupo de Detectives junto con Suoh y Akira para ayudar a todas las mujeres del mundo. Esta serie, con el mismo aire cómico y disparatado de 20 Mensou ni Onegai!, se recopiló en tres tomos, y fue adaptada a un animé de 26 episodios producido por Bandai Visual y Studio Pierrot.

Gakuen Tokkei Dukylon (1992-1993, publicada por Kadokawa Shoten) Dukylon es la principal panadería del CLAMP Campus, pero también el cuartel general de la "patrulla especial Dukylon" (tal es la traducción en la versión española), un grupo a lo Power Rangers conformado por Kentarou Higashikunimaru y Takeshi Shukaido, dos amigos de la infancia, y al mando de Eri Chusonji, una chica que los vive fajando a ambos por diversos motivos. El manga es una completa parodia al género sentai, y carece de toda seriedad.



La serie se compiló en dos tomos.

Shin Shunka-den (1992-1994, publicada por Hakusensha) También conocida como "Leyenda de Chun Hyang", este manga narra la historia de Chun Hyang, una chica experta en artes marciales y la hija de la "Mu Dang" (algo así como una curandera) de una aldea en Corea. Chun Hyang suele defender a la gente de la tiranía del Ryanban (un tipo de gobernador) y su hijo, pero de todas formas le es imposible evitar las injusticias de estos dos. Sólo el Amenosa, un agente secreto del gobierno, tiene la autoridad para hacerlo, si es testigo de los mismos. En el primer capítulo, vemos cómo la madre de Chun





Hyang muere por culpa del Ryanban, y gracias a la ayuda de Mong Ryong, un viajero misterioso y medio pervertido, logran por fin liberar a la aldea Chun Hyang luego se une a Mong Ryong en su viaje para supervisar a los distintos Ryanban del país. Este manga, de sólo tres capítulos (ya que el proyecto fue abandonado por CLAMP), se recopiló en un único tomo.

Shirahime Sho (1992, publicada por Kadokawa Shoten) Recopilación de historias cortas que abarca un único tomo. Con un estilo distinto al usual, más adulto y que recuerda a las pinturas antiguas japonesas, cuenta varias historias relacionadas con la leyenda de la "Mujer de las Nieves", y otros espíritus que pueden encontrarse en las montañas nevadas.

Miyuki-chan in the Wonderland (1993-1995, publicada por Kadokawa Shoten) Esta parodia del clásico cuento de Lewis Carroll nos muestra a Miyuki, una chica común de secundaria que viaja a diversos mundos (los dos primeros son el supuesto país de las maravillas y el país del espejo), en donde un disparatado cast de personajes femeninos la acosarán de una y mil formas. Lo más destacable es el último capítulo, en que viaja al mundo de X. A pesar de tener sólo un tomo recopilatorio, las dos primeras historias del mismo fueron adaptadas en un OVA producido por SPE Visual Works.

Watashi no Suki na Hito (1995, publicada por Kadokawa Shoten) Este manga es otra compilación de historias cortas, esta vez centradas en el romance. Las doce historias que componen el tomo muestran los problemas o dudas de sus protagonistas en sus relaciones de pareja.

Wish (1996-1998, publicada por Kadokawa Shoten) Esta comedia romántica nos muestra a Shuichiro, un doctor con tanta expresividad y carisma como una tabla, quien un día salva a un angelito de unos cuervos. Este ángel, llamado Kohaku, le dice que a cambio de haberlo salvado, va a concederle su deseo. El problema es que no hay nada que Shuichirou quiera, así que Kohaku decide quedarse en su casa hasta que encuentre algo que pueda hacer por él. El manga fue recopilado en cuatro tomos, y tiene además un CD drama y un video especial de seis minutos como única adaptación animada.

CLOVER (1997-1999, publicado por Kodansha) CLOVER se sitúa en un mundo futurístico, donde casi no hay animales reales y pueden encontrarse elementos robóticos hasta en la ropa de la gente. Los "Clovers" es el nombre que se les da a unas personas con poderes mágicos para manipular la tecnología. En los primeros dos tomos, vemos a la más poderosa de esos "Clovers", la "trébol de cuatro hojas" Suu, que cumple su deseo de ir hacia el Parque de las Hadas para poder encontrar su felicidad. El tercer y cuarto tomo se ubican más atrás en la línea temporal del manga, y narran las historias de los demás "Clovers".

Si bien el guión es un poco lento, tiene por lejos el mejor dibujo de todas las obras de CLAMP, y mantiene un estilo cinematográfico y casi poético a lo largo de sus páginas. CLOVER además se adaptó en un video corto producido por MadHouse, el cual recientemente se editó en DVD.

Suki Dakara Suki (1999-2000, publicado por Kadokawa Shoten) – Literalmente "Me gusta, por eso me gusta", este manga cuenta la historia de Hinata Asahi, una chica con excelente capacidad académica y nada de sentido común, y su relación con su vecino y profesor de escuela, Shirou Asou, quien hace todas las cosas que a Hinata le gustan. El manga fue recopilado en tres tomos.

Angelic Layer (1999-2001, publicado por Kadokawa Shoten) Al mudarse a Tokyo, Misaki Suzuhara descubre el "Angelic Layer", un juego donde se pelea controlando con los pensamientos a unas muñequitas customizables. Ella no sólo descubre su talento innato para este juego, sino además de su relación con la actual campeona de dicho juego y con su creador mismo. La historia se compiló en cinco tomos, y además fue adaptada a un animé de 26 capítulos producido por el estudio Bones. El animé, si bien logra una excelente adaptación de las peleas y el juego en sí, agrega dramas innecesarios a la serie e incluso cambia las relaciones románticas principales.

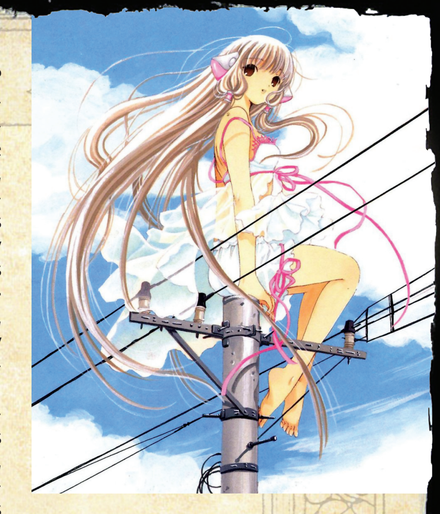
Chobits (2001-2002, publicado por Kodansha) Este manga nos cuenta la historia de Hideki Motosuwa, quien un día encuentra un "Persocom" (unos robots/computadoras con forma humana e inteligencia artificial, muy comunes en ese universo pero también muy caros) en un basural, y se lo lleva a su casa. Esta persocom, con forma de una chica, carece de datos, número de serie, y si bien no tiene un sistema operativo puede moverse, hablar (aunque al principio sólo dice "Chi") e incluso aprender cosas, algo que la mayoría de los otros persocom no puede hacer sin ayuda de un programa. Esto hace que se sospeche que Chii podría ser una "Chobits", un legendario modelo que puede desarrollar una personalidad similar a la humana. La historia entonces nos muestra tanto la búsqueda del origen de Chii como la relación entre ella y Hideki, así como las de muchos personajes secundarios. Si bien el manga está lleno de fanservice y de chistes zarpados, y al principio puede parecer que Chii está ahí sólo para eventualmente servir de muñeca inflable para Hideki, el mensaje final es completamente opuesto, y ese inusual (para CLAMP) énfasis en el sexo sólo lo refuerza. La serie cuenta con ocho volúmenes recopilatorios, y fue adaptada a un animé de 26 episodios a cargo del estudio MadHouse. El animé no es particularmente malo, pero los diseños no se trasladan bien y varios puntos cruciales de la historia (especialmente el final) están completamente alterados. Chobits también tiene una serie de CD dramas y varios videojuegos.

Gohou Drug (2000 - ?, publicado por Kadokawa Shoten) También llamado "Legal Drug" o "Lawful Drug", este manga comienza con Kazahaya Kudo, quien luego de ser rescatado mientras huía de su casa termina como empleado en una farmacia, donde además de sus tareas normales le son asignadas extrañas misiones que ge-

neralmente involucran hechos sobrenaturales. Este manga lleva tres volúmenes publicados, y está interrumpido hace años, aunque al parecer CLAMP tiene planeado continuarlo en el futuro próximo.
Kobato (2005 - ?, publicado primero por Shogakukan y luego por Kadokawa Shoten) La obra más reciente de CLAMP nos muestra a Kobato, una chica cuya misión es la de curar los corazones heridos de las personas. Ella tiene una botella que debe llenar con estas "heridas" (representadas como unas pelotitas con algo así como espinitas que salen de las mismas), y sólo cuando lo logre podrá ir al lugar al que desea ir. A su lado está Ioryogi, un ser con forma de perrito de peluche azul, el cual si bien tiene un aspecto adorable tiene un carácter de mierda, y quien actúa como su guía y guardián. "Kobato" comenzó originalmente a serializarse bajo el nombre de "Kobato – Temporary", y alcanzó los siete capítulos antes de que el proyecto se pusiera en pausa, para luego ser retomado en otra revista. Esta nueva etapa nos mostraría los esfuerzos de Kobato para conseguir su botellita, en secuencias ubicadas más atrás en la línea temporal de la historia. Igualmente, luego de varios capítulos, finalmente la consigue y volvemos a ubicarnos en el futuro, después de los eventos de "Temporary". Lleva hasta el momento tres volúmenes recopilatorios, y fue anunciado recientemente que el año próximo saldrá un animé, a cargo de MadHouse y con Ohkawa como escritora principal.

MISCELANEAS

Además de sus obras oficiales, CLAMP realizó varias obras cortas, doujinshis, novelas (y tapas para las mismas) y colaboró en series como **Sweet Valerian, Code Geass,** o la reciente **Mouryou no Hako**, haciendo los diseños de personajes. También han realizado infinidad de artbooks y guías de personajes para sus series, y para su 15° aniversario fueron publicados 12 volúmenes llamados **CLAMP no Kiseki** (algo así como "El Milagro de CLAMP"), los cuales tenían entrevistas, imágenes y data sobre todas sus series, pero que destacaban por traer junto a cada librito un set de muñequitos en SD de sus personajes, los cuales al finalizar las entregas formaban un juego de ajedrez completo, con dos fichas especiales que sólo se podían conseguir si canjeabas los cupones que venían con cada número.
Para ese mismo aniversario, también se realizó una segunda versión del video de **CLAMP in Wonderland** que saliera en 1994. Ambos videos, carentes de diálogo ya que són musicales, muestran a los muchos personajes de CLAMP interactuando entre sí de diversas formas, y están llenos de dinamismo y comedia. Estos dos videos se editaron en DVD junto con un libro especial con datos sobre los mismos. También se realizó una serie de ocho sets de figuras (también en SD) de diversos personajes, que esta vez abarcan a todas sus series, y también con dos figuras exclusivas que sólo se podían conseguir si coleccionabas todos



los sets. Por último, salió también un set de Trading Cards, llamado **CLAMP in Cardland**, el cual lleva ya unas seis ediciones y que tiene tanto cartas con ilustraciones de sus mangas coloreadas por ellas mismas, como ilustraciones completamente nuevas.
Actualmente, además de publicar **Kobato, HOLiC** y **Tsubasa**, y de estar trabajando en la realización de los OADs de estos dos últimos y en el anime de Kobato, CLAMP trabaja en un proyecto conjunto con Dark Horse: un manga que se publicaría simultáneamente en inglés, japonés y coreano, en capítulos de 80 páginas cada uno, y que supuestamente se comenzará a publicar en el 2009. **(M.dV.)**

PROFECIAS MILENARIAS, DIOSES ANCESTRALES Y EL INMINENTE HOLOCAUSTO QUE PROVOCARA LA CAIDA DEL CIELO MARCAN EL TONO OMINOSO Y VIOLENTO DE UNA DE LAS OBRAS MAS JODIDAS (Y VENDIDAS) DEL UNIVERSO CLAMP. INTERNATE EN LAS SAGRADAS ESCRITURAS DE

RG VEDA

por Greg Warrior



Corría el año 1989, y CLAMP eran todavía 12 chicas que ni se imaginaban el éxito que estaban a punto a de cosechar. Diez tomos (que les llevarían 7 años) y una serie de dos OVAs serían el primer paso (y qué paso) que darían estas japonesas hacia la gloria misma, para arrasar en el mercado, y generar éxito tras exito. Así es como comienza un manga titulado RG Veda, llamado así por el Rigveda, uno de los cuatro antiguos textos que incluye himnos hacia los dioses hindúes.

EL JUEGO DE LOS DIOSES

RG Veda nos sitúa en un mundo donde existen un Cielo y el Emperador del mismo, el cual tiene en su hueste a cuatro generales (distintos dioses), más otros diversos servidores celestiales, sin contar los también cuatro "comandantes" en la Tierra, que defienden cada sector. En pocas palabras, tenemos personajes a rolete, y nombres por doquier. Este Cielo está en paz, gracias al Emperador y a Ashura, el Dios de la Guerra. Sin embargo será la mujer de Ashura quien se unirá con Taishakuten (el Dios del Trueno) quien asesinará a ambos y se impondrá como nuevo Rey en una dictadura de terror y muerte por doquier. Ambos personajes (Ashura y Taishakuten) serán fundamentales para la historia, ya que son ellos los primeros en enterarse de una profecía que -algo resumida- dice que seis estrellas caerán en este plano y se juntarán bajo el mandato del único sobreviviente de un clan, y estas seis estrellas destruirán el Cielo.

Este clan extinto es el clan de los Ashura, ya que al morir el Dios de la Guerra, sólo deja en la Tierra a su hijo, quien fue escondido y casi sepultado vivo por su propia madre. Serán 200 años después de la guerra que acabaría con el mandato de paz cuando Ashura (llamado igual que su padre) despierte gracias a Yasha, líder del clan Yasha y el guerrero humano más fuerte. También es una de las seis estrellas, y según la profecía, será Ashura quien acabe con su vida. Sin embargo, Yasha debe seguir con su camino a causa de una promesa que hizo en su

infancia, a pesar de que esto también le cueste la vida a todo su clan.

MITOS Y LEYENDAS

A medida que avanza la historia, iremos conociendo a una infinidad de personajes importantísimos para la trama, entre ellos las cinco estrellas que faltan (las cuales no nombraré por motivos obvio; este manga merece leerse), y sobre todo Kujaku, un ser que no sabemos realmente lo que es, si un Oni, un humano, un Dios, o que. El rol de este personaje es prácticamente fundamental para el final de la obra, y sin él, nada de esta historia cerraría.

Por otra parte, es sabido que las CLAMP son fanáticas de las distintas mitologías (aquí juegan con la hindú, como dijimos), pero jamás pueden dejar de meter distintos tipos de armas (espadas, por lo general) que tienen esos toques de juego de rol que a uno ceban tanto. En este caso, contamos con Ryuga (la espada de Ryuu), la cual funciona meramente por energía de quien la porta, ya que no posee filo, y la mítica Shurato (la espada de Ashura), que prácticamente es capaz de partir la Tierra al medio, clara antecesora de la Shinken que se ve en el exitoso y no terminado manga de X/1999.

A pesar de ser un manga extremadamente lineal, RG Veda cumple, con alguna que otra vuelta de tuerca en su trama, y con un arte fabuloso (Mokona Apapa se luce con sus lápices), con uso y abuso de la splash-page, utilizada para enfatizas peleas (y realmente, no hay una que sobre), o para plasmar los hermosos escenarios y paisajes que ofrece este mundo ficticio. La crueldad que tiene esta historia es sorprendente, y a pesar de que el final que no está a la altura del resto de la historia, es una excelente opera prima a gran escala, con el riesgo de tener miles de personajes para introducir en tan poco tiempo. Pero al llegar al segundo tomo, ya le tomas tan fácil la mano a la lectura que en un momento realmente cuesta parar. El único problema visible (y muy visible diría yo) es que tienen esta pequeña tendencia a repetir algo durante toda la historia, en este caso, la profecía; y muy a pesar de que la trama gire en torno a esto, no es necesario meterla cada cierta cantidad de páginas como para recordar que Yasha va a morir a manos de Ashura, y que el Cielo va a caer. Es el mismo pecado que cometen en X/1999 lamentablemente, y esperamos que en el futuro se den cuenta de que no está bueno robar páginas de esa manera.



NADA QUE VER

La verdad es que a la hora de hablar de los OVAs, tendríamos que separarlos, ya que a mi parecer, no guardan relación entre sí.

Para empezar, el primero de ellos cuenta con una animación decente para la época (1991), unos diseños bastante bien respetados, adapta dos tomitos del manga (no los primeros dos, cabe aclarar), y a pesar de tener ligeras diferencias, la esencia es la misma; en ningún momento se ve a un personaje fuera de tono, ni nada por el estilo, lo cual no lo hace placentero, pero lo hace pasable.

En el segundo, directamente se mandaron un lavado de dinero grande, porque la animación decae muchísimo (lo cual te quita las ganas de verlo ni bien empieza), los diseños varían constantemente en las escenas, los personajes deliran cualquier cosa, y la historia, se va por las ramas. Es cierto que no existía un final diagramado para cuando esta porquería llegó al mercado japonés, pero la verdad, me arrodillo ante las CLAMP por no haberse ni siquiera acercado a semejante bochorno de final. Es decir, acá pasa todo lo que no debía pasar, se pasan la profecía por el mega-culo, y tiene un final cursi digno de una novela venezolana. Y el que espera ver una mega pelea de Taishakuten contra Ashura, que se vaya guardando las ganas, porque acá todos son felices y comen perdices. Además no olvidemos que toda la crudeza y las escenas sangrientas, no se verán ni por casualidad; es decir, la gente muere, ¿pero la sangre? jamás.

Realmente no sé si planeaban cortarla ahí o no hubo buenas ventas. Sea cual fuese el motivo, el bochorno de estos OVAs es inolvidable para cualquier fanático de CLAMP.

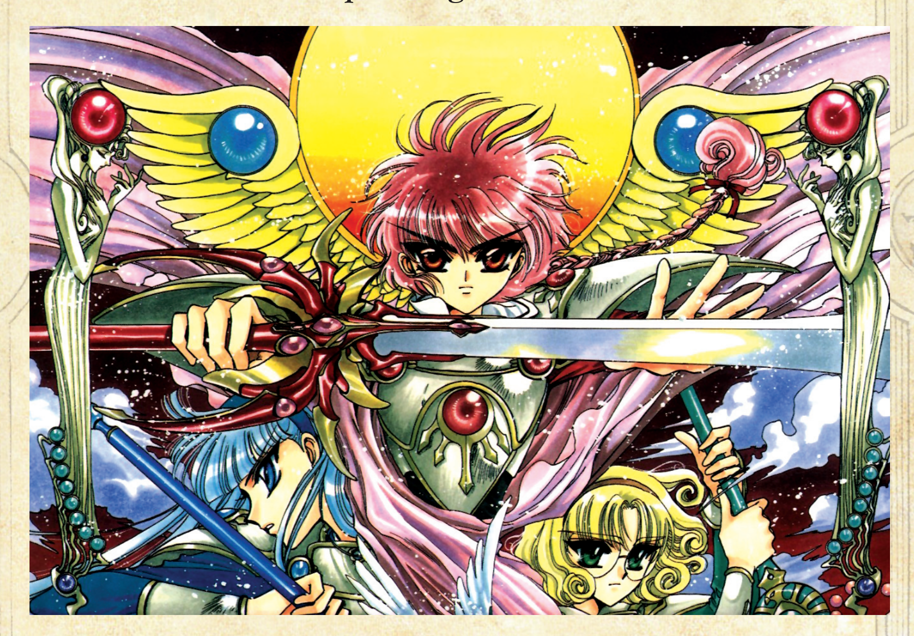
En pocas palabras, evítense la mala hora y pico que tuve viendo eso, y vayan directo al manga, que es una joyita.



EN ARGENTINA SE DIERON A CONOCER A FINES DE LOS '90 COMO "GUERRERAS MAGICAS" Y TUVIERON SUS 15 MINUTOS DE FAMA, SIEMPRE A LA SOMBRA DE SAILOR MOON. DIEZ AÑOS DESPUES, LA RELECTURA DE LA SERIE DEJA BASTANTE EN CLARO POR QUE NO HABLAMOS DE UN CLASICO INDISPENSABLE DE CLAMP CUANDO NOS REFERIMOS A

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

por Greg Warrior



LIBROS DE LA MAGIA

Magic Knight Rayearth es el perfecto ejemplo de por qué no debemos volver a ver cosas que consumimos en la infancia y recordamos como gloriosas. Este manga que cuenta con tan sólo seis tomos, dos temporadas de animé, una serie de OVAs y un juego para Sega Saturn, fue en su momento un exponente máximo de lo que CLAMP tenia para ofrecernos en medio de una década donde entre tanto carbón, era bastante difícil ver un diamante.

Pero más allá de las apariencias, esta obra es una de las más flojas (si no la más) de CLAMP entre los que podemos englobar como los títulos "grandes" de las autoras, a un nivel tan mediocre como el de un Clamp Campus Detective.

Desgraciadamente, tuve que destruir la imagen mental que retenía de la infancia, y me aventuré a leer los seis tomos (12 en la edición de Planeta que muchos imagino tendrán), y bajarme la serie y los OVAs, lo cual mucho tiempo no me llevó, ya que de algo que pecan estas muchachas (y me refiero a las creadoras), es de ser extremadamente lineales: los eventos suceden uno tras otro, y realmente, no pasa nada. El status quo del manga se mantienen de principio a fin, y es lo más similar a jugar a un rpg para Super Nintendo que vi en mi vida. Es decir, llegamos a un mundo extraño, aprendimos magia, conseguimos "genios", peleamos con el malo, le ganamos, girito boludo y cursi al final, volvimos a nuestro mundo, fin. Y la historia se vuelve a repetir por otros tres tomos y otra tanda de capítulos.

Realmente este manga es muy resumible en un párrafo, pero la serie (por suerte) tiene la decencia de rescatar mucho más, y hacer todo más ameno, menos cinético, con más relación entre los distintos personajes, y no eso de "camino, peleo, camino, peleo, ahora peleo con el boss, gané el juego".

Sin más tiempo que perder, hagamos un breve racconto de la serie: Hikaru, Umi y Fuu (Lucy, Marina y Anais, en la versión local), son tres estudiantes de distintos colegios, que son llamadas al reino de Cephirot por la princesa Esmeralda para rescatarla de las malvadas manos de Zagato. Durante estos primeros tres tomos, las chicas aprenderán a utilizar la magia (fuego, agua y viento respectivamente), obtendrán sus armas "oficiales", conocerán a sus "genios", y a diversos personajes:

Clef, un mago ultra poderoso, asesor de la princesa; Ferio, hermano de la princesa (detalle que nos revelarán recién en la segunda temporada); Presea, la herrera de Cephirot; Mokona, ese bicho que arruinará todo el manga para el final; los infaltables esclavos de Zagato que pelearán y perderán siempre contra estas tres chicas; Zagato, el malo (o no tanto) de turno; y la princesa Esmeralda, el pilar de Cephirot y quien mantiene el orden y las cosas bonitas.

Para el final del tercer tomo, las mucha-

chas de CLAMP deciden darle una vueltita de tuerca a la saga: la princesa las llamoó para que la maten, y así buscar un nuevo pilar para Cephirot, porque ella no puede comprometerse con el planeta, ya que ama a otra persona. Termina la pelea, las chicas vuelven a casa, todo parece terminar en 600 páginas, pero no somos tan afortunados, y el robo continúa: Hikaru pide volver a Cephirot, y parece que algún boludo la escuchó y la mandó de nuevo con las otras dos.



LA SECUELA NO HACE ESCUELA

Y así arrancan las peores 600 páginas de CLAMP que mi vi obligado a leer en mi vida, tres tomos totalmente innecesarios, con creación de personajes sin sentido (como Lantis, el hermano de Zagato), peleas aburridas y absurdas, robots que le hacen aguante a los "genios" (o cómo pasarse la magia por el culo), y cada verdura sin sentido que hace de esta segunda temporada un aborto intragable, que arruina cualquier buena idea que pudiera llegar a tener la primera. Y el animé no se queda atrás, ya que suma personajes como Debonair, la contra-versión de Hikaru, como para tratar de agregarle un poco de dramatismo a la historia, y quedarse con la simple trama del manga, que se basaba en Cephirot vs. Autozam, Fahren y Chizeta, tres países que aprovechan la situación de Cephirot sin pilar para meterse a romper las bolas y conseguir que algún soberano de ellos sea pilar.

La cosa es que pelean un rato (durante unas para nada cortas 500 páginas), y sobre al final, nos enteramos de un detalle horrendo acerca del creador de nuestro mundo, que como vio que todo era feo y nos matábamos los unos a los otros, se decide a crear Cephirot. Un experimento que no le sale tan bien, porque al final ellos también se cagan a tiros para decidir quién será el nuevo pilar.

Al que tenga la oportunidad de leer el último tomo, yo le diría que lo haga, sólo para poder reírse de semejante final, porque si no, la única otra alternativa posible, es prenderle fuego al librito y echarle un maleficio a las CLAMP por semejante insulto al lector.

Patética segunda temporada, para una primera totalmente intradescente e inmerecedora de una continuación.

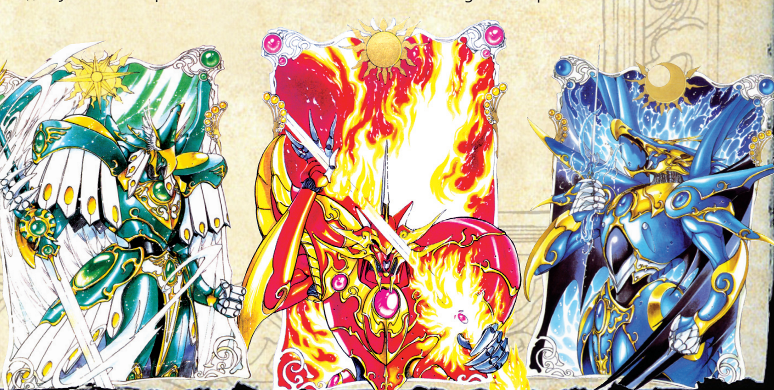
PARA LA POSTERIDAD

Obviamente, las CLAMP facturaron y mucho con las muñecas y el merchandising que podías encontrar de las Magic Knight, y eso generó una serie de OVAs, con mejor animación y peores diseños, que en realidad se dejan ver. Pero creo yo es preferible tomar mate y mirar la pared a tener que sentarse a ver esto.

Ajeno a esto, existe un rpg para Sega Saturn tal cual dije antes, que además es el ultimo juego de Saturn lanzado en Estados Unidos, y jamás llego al Viejo Continente.

Obviamente, todo lo que falta en la trama en esta serie, sobra en el dibujo. En los casi tres años (Noviembre del '93 a Abril del '96) en que se publica la serie, las autoras muestran un espectacular avance y una increíble evolución artística, con paisajes espectaculares y diseños que nos dejan boquiabiertos. La estética de este manga es impresionante, y realmente es el único motivo por el cual merece estar en la biblioteca. No cabe duda de que las CLAMP son lo que son hoy, por su excelente forma de dibujar y narrar las historias, porque con el argumento (al menos en esta época), dejan mucho que desear.

Este manga, que tan bien comenzó (destaquemos una vez más la calidad de las primeras 100 páginas), se hundió rápidamente en el mismo pantano de otras tantas series olvidadas. El único detalle que le permitió a esta serie esquivar ese pozo sin fondo llamado fracaso, fue nada menos que un personaje que no habla: Mokona. Hoy en día, Mokona es el personaje con más fama de este mundillo, que no se cansa de aparecer en todos lados (desde morrales, hasta celulares), y es prácticamente una protagonista más en Tsubasa Reservoir Chronicles, donde cumple el mismo rol que aquí. Lo único que esperamos, es que cuando llegue ael final de Tsubasa, no se les ocurra jugar con boludeces y hacer que Mokona arruine otro manga más con sus ilógicas impertinencias.



NI ROMA, NI PARIS, NI MANHATTAN. SI QUIEREN AVENTURAS, ROMANCE, VIOLENCIA Y ACCION, NO DEN MAS VUELTAS POR EL GLOBO Y VENGANSE PARA TOKYO. ¿QUE NO TIENEN UN PESO PARA EL PASAJE? NO SE PREOCUPEN, LAS CHICAS DE CLAMP LOS LLEVARAN GRATIS CON...

TOKYO BABYLON + X

por Ivana Alvis



DE TOKYO A X

Allá por 1990, las reinas del shojo se encontraban trabajando en dos títulos al mismo tiempo: la historia corta de "20 Mensou ni Onegai!" (traducido en español como "El ladrón de las mil caras") y "RG Veda". Es en este momento que Nanase Okawa (guionista, líder y planificadora general de los proyectos) decide que sería bueno demostrar lo que el poder femenino es capaz de hacer y, sin preocuparse por los trabajos aún no finalizados, presenta a las otras tres integrantes la historia de Tokyo Babylon. Las chicas, obviamente, aceptaron la propuesta y comenzaron a dibujar lo que sería, junto con CC Sakura, Chobits, y X, uno de los más famosos y recordados mangas de su trayectoria profesional.

Cerrado el plot y dibujadas ya las primeras páginas, el nuevo proyecto es presentado a la editorial Shogakukan, que comienza a serializarlo en su revista mensual Wings por el período de 3 años. Así, en 1993, los personajes de TYO (abreviatura con la que se conoce a Tokyo Babylon) se despiden con un final totalmente abierto y muy retorcido. Pero respiren tranquilos, porque la cosa no iba a quedar así.

Una característica de las CLAMP es el gusto que tienen de utilizar personajes pertenecientes a historias viejas en nuevos títulos. Trabajos como "20 Mensou ni Onegai", "Clamp Gakuen Tanteidai" ("Detectives del Instituto Clamp") o "Gakuen Tokkei Dyukarion" ("Grupo Especial Dukalyon") habían sido parte de esta manía de armar crossovers, y ahora le tocaba el turno a los chicos de TYO para cerrar lo que dejaron inconcluso. Seishiro y Subaru (los personajes principales de Tokyo B.) estaban listos para enfrentarse una vez más, pero no en nuevas páginas de su finalizado manga, sino en los paisajes de una historia original y violenta que las CLAMP comenzaban a producir.

X ya se encontraba en las páginas de Asuka desde el año '92 para presentarnos a Kamui Shirou y a Fuuma Monou,

los nuevos chicos lindos que serían los encargados de llevar la batuta en el trabajo que Nanase Okawa calificó como su opera prima. Sin escatimar en personajes, la historia evolucionó y sumó 18 tomos recopilatorios, para luego estancarse en este punto, no por problemas de guión, sino por decisión propia de las CLAMP junto con su editor (tema que trataremos más adelante).

De todas formas, en los tomos 16 y 17 (prendo velas a Dios para agradecer) podemos ser testigos del tan esperado final de Tokyo Babylon, y de cómo Seishiro y Subaru ajustan viejas cuentas de manera fenomenal.

Ahora sí, hecha la debida introducción, los invito a entrar en el universo de TYO y X.



VOS, ¿ODIAS TOKYO?

Con esta pregunta colocada en la primer página, como para abrir el juego, las CLAMP no nos dejan ninguna duda sobre el sitio en donde se llevará a cabo toda la acción. A esta pregunta le sigue una reseña de datos sobre Tokyo para luego mostrarnos quién será el eje y héroe del manga: Subaru Sumeragi.

Subaru, de 16 años, es un espiritista de primer nivel perteneciente a un clan ancestral japonés: los Sumeragi. Estos son una vieja familia encargada de llevar a cabo trabajos espirituales de magia blanca mediante técnicas de "Onmyo" (arte espiritista muy conocida en oriente, y muy utilizada para llevar a cabo exorcismos en Japón). A Subaru lo acompaña su excéntrica y divertida hermana melliza, Hokuto, la cual a pesar de compartir el mismo ADN que su hermanito (con el cual tienen un parecido sorprendente) no posee ni un cuarto de la mitad del poder del primero, lo que la hace una simple compañera de aventuras. El grupo cierra con el otro protagonista, Seishiro Sakurazuka, y es este joven veterinario de 25 años el que comienza todo el embrollo.

Parece que un día, Subaru se encontraba en una estación de tren al acecho de un cuervo poseído por un mal espíritu cuando resbala, cae de trompa, y llama así la atención de un muchacho que lo mira sorprendido. Ese joven no es otro que Seishiro, el cual queda prendado de tal manera de Subaru que comienza a entablar una relación amistosa con el pequeño exorcista, a fin de lograr que el jovenzuelo termine enamorado de él. ¿Yaoi? Mmmh, no tan explicito, pero sí hay una cuestión de "boys love" en el aire.

La historia nos permite acompañar a Subaru en sus diferentes casos paranormales (donde conduce almas perdidas a la luz, recupera gente de estados comatosos, etc.) y es ahí cuando comenzamos a descubrir que Seishiro no es tan simple como parece, ni tan bueno como aparenta.

LOS HEREDEROS DEL ONMYO

Hokuto es una de las primeras en dudar sobre la identidad de Sei-chan, como suele llamarlo. Desde las primeras páginas lo acosa con preguntas sobre su verdadera vida, y no escatima esfuerzos en intentar averiguar si Seishiro es en verdad un simple veterinario o el heredero del clan enemigo de los Sumeragi: los Sakurazukamori. Este clan, a diferencia del de Subaru y Hokuto, siempre ha trabajado desde las sombras y es muy famoso en el bajo mundo por ser asesinos a sueldo, descorazonados e inescrupulosos. Para llevar a cabo sus "misiones" utilizan las artes oscuras del Omnyo; responsabilidad que recae en la cabeza de la familia la cual, al igual que los Sumeragi, es una sóla persona. Ante esta acusación, Seishiro siempre responde con una sonrisa sin negar ni afirmar nada. Sin embargo, el simple veterinario suele ayudar, a su manera, en los "trabajos" de Subaru; muchas veces sin que este último se de por enterado.

Y las aventuras continúan. Seishiro y Subaru se vuelven cada vez más cercanos y parece que todo va a pedir de boca, hasta que la verdad sale a luz (o por lo menos parte de ella). Esto resulta en la pérdida de alguien muy querido, en la depresión de Subaru y en la desaparición de Seishiro con una fuerte cuenta que saldar para con su amado.

Las CLAMP nos dan de regalito este escenario escabroso al final del tomo 7 de TYO. La historia de Subaru y Seishiro termina totalmente abierta, para dejarnos con alguna que otra duda y ganas de ver más.






MISCELÁNEOS DE TYO

Era imposible que no hubiese una versión animada de semejante manga, pero debo confesar que, en lo personal, no han sido mucho de mi gusto. De todas formas, aquí les paso alguna data para los interesados.
Con dos OVAs en su haber, el primero de ellos ve la luz en Octubre de 1992, y narra una de las historias que ocurren dentro del manga. El segundo es una especie de resumen de la trama principal de la historia. Ni uno ni otro, en realidad, muestran lo entretenido de los personajes, ni lo atrapante del argumento. La animación puede tildarse de normal, los dibujos son bastante fieles a lo que las CLAMP plantearon, y como no son largos, son fáciles de digerir.
Como no hay dos sin tres, en 1993 filman la película con actores de Tokyo Babylon. Otra vez, utilizan una de las historias autoconclusivas que aparecen en la versión impresa, y a pesar de que los personajes japoneses no son para nada atractivos, al menos puede salvarse la cuestión de que también han sido bastante fieles al momento de definir los perfiles y formas de actuar de cada uno.
El último dato es para los fanáticos de coleccionar art books. El único libro de ilustraciones que CLAMP hizo para TYO es uno diseñado como una sesión fotográfica de los personajes. Con colores planos, un estilo de dibujo no tan pulido como X (donde Mokona Apapa ya estaba más madura con el uso de la pluma y la tinta), los tres personajes (Subaru, Seishiro y Hokuto) posan con ropas combinadas entre sí, en diferentes escenarios sin relación con la historia original.

EL APOCALIPSIS DE LOS CHICOS LINDOS

Dentro de todos los finales que este mundo ha tenido que padecer, ya sea en libros, películas o comics, no creo fallar si digo que el de X es uno de los más fashion que he visto. Las CLAMP comienzan a escribir la destrucción de nuestra civilización, que queda en manos de dos muchachitos más que bonitos: Kamui Shirou, y su mejor amigo Fuuma Monou.
La cuestión comienza en Mayo de 1992, en la revista Asuka, donde Kamui vuelve, después de un largo tiempo de ausencia, a su viejo barrio, pero con una actitud sumamente fría para con sus amigos de la infancia: los hermanos Monou, Fuuma y Kotori. Las cosas se caldean cada vez más cuando vemos que Kamui no es un simple muchacho, y se ponen de color de hormiga al ver que es él quien tiene en su poder la decisión de que todos sigamos respirando o no.
Kamui termina por elegir la opción correcta (¿?) de protegernos para que sobrevivamos y, junto a un grupo denominado "los Siete Dragones del Cielo" (formado por personas con poderes diferentes, entre ellos Subaru) se ve en el difícil trabajo de luchar contra "los Siete Dragones de la tTierra" (Seishiro incluido). Este último grupete viene a ser la contraparte de los del Cielo, encargados de borrarnos de la faz del planeta, para así limpiar a la Tierra de nuestras chanchadas. Y si esto fuera poco, tienen como comandante al mismísimo Fuuma, quien se halla en esa posición debido a la decisión de su amigo Kamui de tomar partido por la raza humana.
Con mucho diseño de personajes, mucha sangre y relaciones catastróficas, los chicos de X se dan machaca sin asco, como para dejar en claro que la cuestión de salvar o destruir el mundo no es para cualquier pelafustán.

MISCELÁNEOS DE X

En Agosto del '93 se proyecta por primera vez la película de X. La historia se basa en la interacción de Kamui, Fuuma y su hermana Kotori, y deja bastante de lado a los demás personajes del manga. Con una animación fluída y de cierto nivel, los tres protagonistas siguen los patrones de sus alter egos de papel, pero en sí el argumento es una especie de resumen de la primer parte del manga, un tanto modificado para que cierre en un final común y hasta predecible. Algo para comentar es la banda sonora, cuyo tema final fue "Forever Love", perteneciente al grupo X Japan (chisme: las malas lenguas dicen que el título del manga fue en homenaje a este grupo,

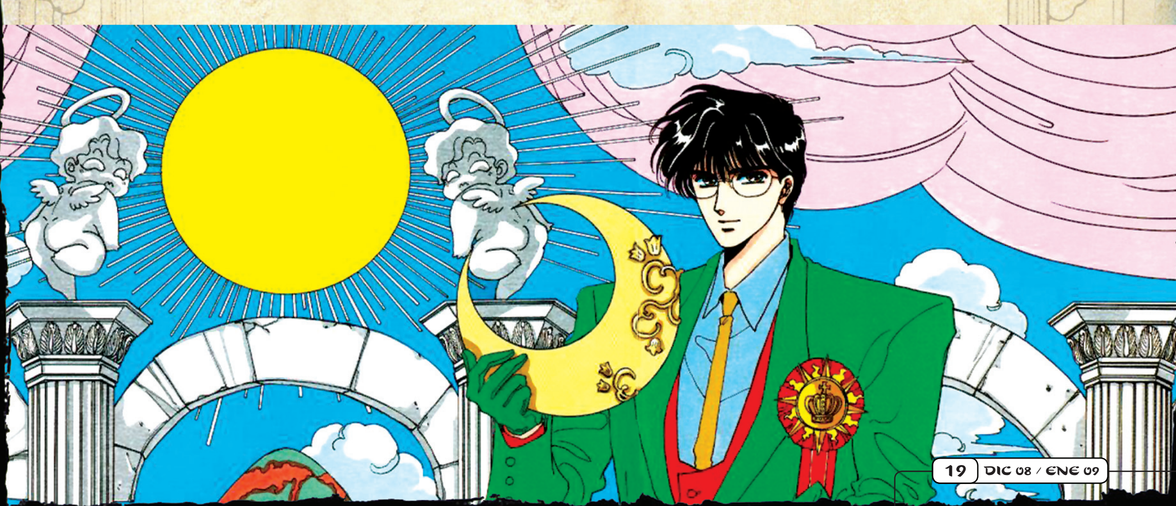
que es el favorito de Okawa).
Ya en el 2001, se lanza una serie homónima de 24 capítulos. Los diseños (como sucedió con Sakura) fueron chequeados por las mangakas y, además de presentar ciertos personajes que no aparecen en la versión de historieta, el argumento tiene otro final. Este trabajo tuvo mayor aceptación en el público, y hasta llegó a ser comprado y transmitido en varios países.
Otros videos que se pueden conseguir son una especie de foto-galería en VHS, de trabajos realizados por Opapa.También existe un OVA que cuenta la historia de uno de los personajes secundarios, Kakyou, junto a la hermana de Subaru (Hokuto Sumeragi).
Más allá de las versiones animadas, X posee un juego de video para Playstation, creado por Bandai. Y por último, otro tip para los fanáticos de los art books: X Zero, donde podemos encontrar infinidad de ilustraciones de todos los personajes, divididos en dragones del Cielo y la Tierra. Muy alta calidad de diseño, colores muy bonitos, y como siempre, chicos y chicas que dejarían a más de una modelo verde de envidia.



¿LA HISTORIA SIN FIN?

Peleas, amores, amistades y enemistades son moneda corriente en esta saga de CLAMP, que a pesar de tener un diseño muy shojo, ofrece un argumento con tintes demasiado masculinos y bastante alejados de lo que la revista Asuka solía publicar.
He aquí el problema...
Asuka es una revista semanal que, a pesar de tender a lo shojo, tiene la costumbre de impactar por sus historias más aventureras y no tan melosas como, por ejemplo, las que suelen editarse en su competidora Cyao. Este semanario ha sido la casa de X desde sus comienzos. Sin embargo, y por razones que aún no están muy claras, la historia dejó de publicarse en el tomo 18 sin haber salido, hasta el día de hoy, ni una nueva página del exitoso manga.
Muchos son los cuchicheos que hay sobre esta situación, y uno de los más comunes es la extrema violencia de la historia, la cual iba in crescendo tomo a tomo. Otros hablan de lo difícil de comprender de qué va la cuestión argumental (en lo personal, estoy un poco de acuerdo con esta opción), y del por qué de muchas de las circunstancias que se dieron. Una tercera teoría habla de un terremoto (o.O) que ocurrió en 1995 y dejó un gusto amargo en el público de X, ya que este fenómeno natural se repite varias veces en el manga como símbolo del fin del mundo. Una cuarta versión habla del capricho de Okawa de terminar la historia en el año 1999, cuya fecha debía ser el fin del mundo (de ahí que en más de un país se haya traducido el título de X a X-1999). Al pasar el tiempo, y al no poder terminar la historia en el momento pautado, decidieron dejarla de lado para no volver a retomarla.
Y así se siguen sumando excusas. Desde supuestos suicidios de adolescentes influenciados por lo violento de la historia, hasta la duda sobre si realmente CLAMP tiene un final para la historia o no.
Por H o por B, parece ser que la posibilidad de leer el final de X es menor que la de que seamos testigos del Apocalipsis.

Dedicado a Rui Montenegro y a Vick S. Taylor.



EN ARGENTINA, CUANDO NOS HABLAN DE CLAMP, ENSEGUIDA PENSAMOS EN LA CHICA DE LOS VOLADITOS, LAS CAPELINAS Y LAS CARTAS. SIN DUDAS LA MAS MASIVA DE LAS CREACIONES DE ESTE GRUPO AUTORAL (POR LO MENOS EN ESTA REGION DEL PLANETA) ES LA HISTORIA DE LA CAZADORA DE NAIPES MAGICOS CONOCIDA COMO

CARD CAPTOR SAKURA

por Andrea Vega



LA MAGIA SE LIBERA

En Junio de 1996 llegaba a las páginas de la revista Nakayoshi, de Kodansha, un nuevo manga de CLAMP llamado Card Captor Sakura. La protagonista es Sakura Kinomoto, una chica de diez años que vive con su familia en la ciudad de Tomoeda. Su madre murió cuando ella tenía tres años y su padre es profesor de arqueología; su hermano mayor, Touya, también es estudiante, y aprovecha cada ocasión que se le presenta para burlarse de ella, aunque también la protege cuando es necesario.

Sakura lleva una vida normal hasta el día en que encuentra un extraño libro en la biblioteca de su padre. Al abrirlo, observa que tiene el aspecto de una caja vacía; de pronto, de la portada surge una especie de oso/león alado llamado Kerberos, guardián de las Cartas Clow –que contienen una variedad de espíritus mágicos atrapados en ellas-, quien le dice que las cartas se escaparon del libro mágico y que cosas terribles ocurrirán de no ser recuperadas, aunque no explica exactamente qué. Como el libro solamente puede ser abierto por alguien con poderes mágicos, es evidente que Sakura los posee; de modo que deberá "firmar" un contrato con la Llave del Sello –con la cual es posible utilizar o sellar las cartas- para convertirse en una cazadora de cartas y devolverlas a su lugar en el libro. En su nueva misión contará con la ayuda de Kero y de su amiga Tomoyo Daidouji, quien capta cada aventura de Sakura con su cámara y le diseña trajes especiales para cada ocasión. Eventualmente aparece en escena un extraño chico de Hong Kong llamado Shaoran Li, un descendiente del mago Clow que competirá con Sakura no sólo para atrapar las cartas, sino por el corazón de Yukito, amigo del hermano de Sakura. El primer arco argumental termina en el sexto tomo recopilatorio con la captura de la última carta y el Juicio Final a cargo del segundo guardián, Yue. Sakura completa el juicio y es declarada Maestra de las Cartas Clow.

El segundo arco comienza unas semanas después, y abarca los tomos 7 al 12. La vida de Sakura ha vuelto a su curso normal, pero de pronto, extraños eventos comienzan a ocurrir en la ciudad. Para poder usar su magia para detenerlos, Sakura debe transformar las Cartas Clow en Cartas Sakura. También llega un nuevo estudiante desde Inglaterra, Eriol Hiiragizawa, que oculta un secreto que es revelado hacia el final de la serie. Mientras tanto, Shaoran se enamora de Sakura y trata de encontrar una manera de admitir sus sentimientos hacia ella.

La aventura, que al principio parece bastante infantil y sigue una fórmula repetitiva, se torna en un viaje de autodescubrimiento para Sakura, que en ocasiones toma giros bastante oscuros. Las subtramas y la interacción entre los personajes se van enriqueciendo a medida que avanza la historia, de modo que el manga permanece como algo novedoso e interesante a pesar de la proliferación de elementos típicos del género.

Como un toque de aire fresco, Sakura no necesita de sus poderes mágicos para afianzar su autoestima. Además, su contraparte masculina sabe acerca de esos poderes, como para ahorrarnos las irritantes líneas argumentales que resultan de una mala comunicación o identidades equivocadas.

Por otro lado, los que vieron primero el animé encontrarán la narrativa del manga algo apresurada: con apenas doce tomos para dos arcos argumentales, es lógico que la historia avance rápidamente. Otra diferencia es que el manga se inicia con Sakura ya convertida en cazadora de cartas y con tres de ellas en su poder, y a través de un flashback que nos relata su primer encuentro con Kero, vemos que ella simplemente encontró el libro vacío. También hay menos cartas por atrapar, y las relaciones entre los personajes son más claras y definidas.

Aunque el segundo arco argumental no es tan sólido como el primero, el punto fuerte reside en los personajes, y hay varios momentos sobresalientes logrados gracias al muy buen trabajo de caracterización. El arte en general es bastante simple, sin trazos sobrecargados, alternando entre el estilo "super deformed" –principalmente en los momentos de comedia–, y viñetas espléndidamente dibujadas en los momentos de magia o romance. Pero sin duda el aspecto más destacable en este apartado es el estupendo trabajo puesto en la creación de las Cartas Clow, cada una de ellas con una impresionante imagen que representa su personalidad.

En honor a la verdad, Sakura nunca deja de ser un manga acerca de una chica con trajecitos llamativos y una mascota, que usa frases mágicas para capturar cartas, y para muchos fans seguramente no será uno de esos mangas que atesoran en su biblioteca. Pero es el inconfundible toque de CLAMP lo que hace la gran diferencia; Card Captor Sakura –como sucede con Magic Knight Rayearth– resulta ser mucho más de lo que parece a simple vista, y por ello resultará una lectura entretenida incluso para los que normalmente no leen shoujo. No en vano es el segundo manga/animé de chicas mágicas más popular detrás de Sailor Moon (aunque me atrevería a afirmar que Sakura le saca varios cuerpos de ventaja, pero eso ameritaría una discusión aparte).

CARTAS DE AMOR EN VIDEO

Gracias al impresionante éxito del manga, la versión animada no se hizo esperar. La producción estuvo a cargo de Madhouse y fue emitido por la cadena NHK desde Abril de 1998 hasta Marzo de 2000. Los 70 episodios de los que consta están divididos en tres partes; las dos primeras abarcan el primer arco argumental del manga, mientras que la última abarca el segundo. La animación está por encima del nivel promedio para una serie de TV, sobre todo si tenemos en cuenta que está dirigida principalmente a un público infantil. El diseño de arte es muy colorido y brillante, con una frescura que permanece aún después de diez años. Los pegadizos openings y endings, al igual que la música de fondo, también encajan perfectamente. Para completar, los seiyuu están muy bien elegidos y logran transmitir con sus voces la esencia de cada personaje.

Sin duda alguna, un plus es el hecho de que Sakura usa diferentes trajes en cada ocasión, lo cual hace que el animé sea mucho más vistoso. Son pequeños elementos que cumplen su rol a la hora de elevar el atractivo de la serie.

Debido al éxito que tuvo la emisión de la primera temporada, en 1999 llegaría la primera película. La historia está contenida dentro de la continuidad del animé, y relata lo que sucede en el viaje a Hong Kong que Sakura obtiene en un sorteo, acompañada por Tomoyo, Yukito, Touya y Kero. Por supuesto, allí se encontrará con Shaoran Li y Meiling. Diversas premoniciones y encuentros con dos extraños pájaros lle-





van a un inesperado encuentro mágico con una figura misteriosa, que aparentemente ha estado esperando la aparición del poseedor de las Cartas Clow.
La película hace un muy buen trabajo al trasladar la esencia de la serie a la pantalla grande, pero lo mejor de todo es que detrás de la animación impecable y personajes encantadores se encuentra un guión serio y bien escrito al que le toma poco tiempo enganchar al espectador. La atmósfera es un poco más oscura que en el animé, lo cual hace que la experiencia sea aun más interesante.
Y como el final del animé dejó algunos cabos sueltos –a diferencia del manga–, en Julio de 2000 llegó una segunda película para cerrar la historia. Al igual que la primera película, La Carta Sellada no está basada en eventos del manga y, por lo tanto, le da al animé un cierre diferente. Shaoran ha admitido sus sentimientos hacia Sakura, pero ella aún no le ha dado una respuesta. La oportunidad se presenta cuando Shaoran visita Tomoeda desde Hong Kong y participa de una obra de teatro junto a Sakura durante el Festival Nadeshiko. Sin embargo, ella tiene otras preocupaciones además de hallar el mejor momento para confesar sus sentimientos. Una extraña fuerza comienza a robar las Cartas Sakura y a borrar porciones de Tomoeda. Una llamada de Eriol revela que Clow dejó atrás una carta más, la antítesis de las otras 52 cartas con un poder negativo equivalente al poder positivo de todas ellas combinadas. Esta vez, Sakura deberá sacrificar algo muy importante para ella con el fin de capturarla.
La calidad de animación es superior a la de la serie de TV, sobre todo en las escenas de acción y en la secuencia final, aunque se base mucho en los recursos típicos del shoujo para otras, logrando así momentos conmovedores y significativos. Como bonus se encuentra un hilarante omake protagonizado por Kero que casi merece su propia reseña. En definitiva, éste es un cierre adecuado para una exitosa franquicia.

MASACRE A LA AMERICANA

Mención aparte merece la ¿¿adaptación?? norteamericana a cargo de Nelvana. Y no, esta vez no fue Carl Macek. Al ser ésta una de las series que le peleó la cima del rating a la eterna Pokemon, la empresa que había producido Mi Pequeño Pony y Los Ositos Cariñosos en los '80 no tardó en comprar la licencia, lo cual provocó reacciones adversas entre los fans. ¿Cómo manejaría Nelvana su primer animé? Bueno, los cambios realizados fueron tantos que CardCaptors (tal el título bajo el cual fue estrenado en EEUU) es una serie totalmente diferente, que simplemente comparte la misma animación con el original japonés. Existe una buena razón para el

cambio de nombre; y es que Sakura ya no es más la protagonista de su propia serie. Sakura Avalon (¿de dónde sacaron ese apellido?) es una chica que tiene estas cartas mágicas, pero no sabe cómo usarlas, así que necesita de un macho competente que le enseñe cómo; enter Li Shaoran, el CardCaptor Supremo. ¿Creen que es joda? Vean uno de estos episodios, y observen cómo Sakura se convierte en una segundona mientras Shaoran se lleva toda la gloria. ¿Será que una serie dirigida principalmente a un público infantil femenino no era rentable, así que Shaoran debía convertirse en co-protagonista?

Los personajes fueron drásticamente cambiados en sus personalidades y terminan por convertirse en los peores estereotipos imaginables, además del obvio cambio de nombre, para no ofender a los sensibles norteamericanos con nombres japoneses, ¿viste? Sakura es una mocosa malcriada y obsesiva, una especie de clon de Britney Spears (lo cual definitivamente no encaja, porque no estamos hablando de territorio adolescente sino de uno infantil/pre-adolescente); Tomoyo (perdón, Madison) ahora es una mezcla de supermodelo y paparazzi que se jacta de su equipo audiovisual y se convierte en una especie de Sailor Mercury (porque al parecer no está bien que las niñas norteamericanas tengan tal grado de adoración unas por otras); Touya (Tory) es un apático bruto; Shaoran es un matoncito y un idiota, a diferencia del amable y cariñoso personaje del original. Y no sigo porque esto ya es más que suficiente para demostrar este punto.

El argumento fue pisoteado de muchas maneras diferentes: a través de escenas cortadas, episodios completos suprimidos, y el reordenamiento de otros, lo que destruyó cualquier sentido de continuidad, aún sin el contexto del original. Algunos episodios perdieron escenas vitales para el argumento, y también se suprimió cada escena significativa entre Sakura y Yukito (Julian!), o Shaoran y Sakura; y ni hablar de Rika (Rita) y su enamoramiento con el profesor.

Uno de los cortes absurdos, por ejemplo, ocurre en una escena en la que Sakura, Touya y Yukito comen hamburguesas. ¿Qué tiene de malo? Que las hamburguesas no se comen con CUCHARAS. ¿Por qué no podían simplemente estar tomando sopa? ¿Es eso anti-norteamericano? Y mientras esta compañía demuestra su habilidad para mutilar escenas y agregar otras innecesarias, lo que parecen no saber es cómo hacer que parezca que NO HAY un trabajo de edición de por medio. A veces una escena "salta" y otras tienen un personaje yendo a un lugar cuando nada ocurre allí.

Ah, y también tenemos música... mala y totalmente olvidable. Así tenemos temas con lecciones pueriles onda Disney, que te enseñan cosas como "todo es posible si crees" (¿?) Al menos Robotech tenía una banda de sonido memorable... Para cualquiera que haya visto una mínima parte de lo que el animé tiene para ofrecer, esta "adaptación" es desagradable y totalmente imperdonable. Por fortuna para los fans norteamericanos, Pioneer editó tiempo después los DVD de la serie original y sin censura.



LAS CLAMP HABÍAN JUGADO DESDE SIEMPRE CON LA IDEA DE CREAR DOS MANGAS SIMULTÁNEOS CON UNA HISTORIA EN COMÚN QUE FUERA MOSTRADA DESDE DOS PUNTOS DE VISTA. ADEMÁS, QUISIERON CREAR UNA HISTORIA QUE LLEVARA AL EXTREMO SUS YA CLÁSICOS CROSSOVERS Y UNIERA A TODAS LAS OBRAS QUE HABÍAN REALIZADO HASTA EL MOMENTO. ASÍ NACIERON

TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE Y XXX HOLIC

por Micaela de Vedia



CUIDADO CON LO QUE DESEAS

El primer manga en publicarse sería xxxHOLiC, que comenzaría a serializarse en Febrero de 2003 en la Weekly Young Magazine, la cual apunta a un público adulto. Hasta la fecha, lleva publicados 169 capítulos y 13 volúmenes recopilatorios, con el 14vo próximo a salir a la venta. Este manga se destaca entre las obras de CLAMP por ser uno de los que menos utiliza tramas de grises. Opta, en cambio, por un dibujo a simple vista sencillo, con líneas finas, y reemplaza los tonos de gris por entramados dibujados a mano, lo cual hace que la serie sea muy fácil de leer. También es la primera obra en que CLAMP utiliza su estilo más nuevo, en que las proporciones se exageran para que los personajes parezcan "estirados", cosa que al principio puede resultar algo chocante, pero a lo que es fácil acostumbrarse, sobre todo una vez que los tomos avanzan y las CLAMP le van tomando mejor la mano a este estilo nuevo.

HOLiC nos cuenta la historia de Kimihiro Watanuki, un chico de secundaria huérfano que toda su vida ha sido perseguido por fantasmas, espíritus y demás seres sobrenaturales. Un día, mientras se escapa de un grupo de estos seres, llega a una misteriosa tienda, y al tocar la valla alrededor de la misma, los espíritus desaparecen. Acto seguido, Watanuki empieza a caminar involuntariamente hacia el interior de la tienda, donde sería recibido por dos nenas (Maru y Moro) quienes alegremente lo llevarían a ver a su ama, y la dueña de esa tienda. Esta persona es Yuuko Ichihara, también llamada "Bruja de las Dimensiones", una mujer de pelo largísimo y con un aspecto seductor y misterioso, quien le anunciará que su encuentro fue causado por "hitsuzen", que es una palabra que se repite a lo largo de toda la serie y se refiere a lo inevitable, al destino.

Yuuko le explica a Watanuki que en esa tienda se cumplen los deseos de las personas, y que si él puede verla, y entró en ella, entonces significa que tiene un deseo. A regañadientes, Watanuki acepta que quisiera que los fantasmas y espíritus dejaran de molestarlo y seguirlo todo el tiempo. Yuuko le dice que puede ayudarlo, pero por supuesto, todos los deseos cumplidos tienen un precio equivalente. Watanuki ahora se convierte en el ayudante de Yuuko hasta que pueda saldar el precio de su deseo, aunque más que un ayudante es un ama de casa, ya que se la pasa limpiando, cocinando, y atendiendo a los caprichos de su empleadora, además de ayudar con los muchos clientes que Yuuko recibe a lo largo de la serie. Pero Yuuko no quería simplemente una mucama, si no que sabe perfectamente lo que está haciendo. La relación entre los dos termina por ser casi como de madre e hijo, algo muy importante para un chico huérfano cuya culpa por sobrevivir cuando sus padres murieron y su necesidad de afecto familiar juegan un rol importante en varios de los arcos argumentales de la serie.

CARAS CONOCIDAS

A medida que HOLiC avanza, vemos no sólo el desarrollo de la relación entre Yuuko y Watanuki, sino también, obviamente, la de Watanuki con el resto del elenco. Entre los más importantes tenemos a Mokona (quien aparece en el tomo 2 y fue creada, junto con la Mokona de Tsubasa, en base al Mokona de Magic Knight Rayearth), quien suele dedicarse a tomar sake con Yuuko mientras charlan de manera críptica sobre el futuro, y que además sirve como una especie de inter-comunicador que le permite a Yuuko hablar con el elenco de Tsubasa; y a Shizuka Doumeki y Himawari Kunogi, dos compañeros de clase de Watanuki quienes provocan en él reacciones completamente opuestas – a Himawari la adora mientras que Doumeki le provoca un odio irracional que ni él mismo entiende. Para su mala suerte, da la casualidad de que Doumeki (quien vive en un templo) posee un aura especial que lo hace repeler espíritus y poder exorcizarlos, así que cuando Yuuko tiene misiones para Watanuki, suele mandarlos a los dos para evitar que Watanuki termine comido por algún fantasma. Himawari es el "interés romántico" de Watanuki y es dulce, adorable y siempre sonríe, pero guarda un secreto terrible cuyo mini-arco argumental sería crucial para terminar de establecer de una vez por todas la fuerte amistad entre ellos tres.

Además de estos tres personajes principales, tenemos a Syaoran y compañía, de Tsubasa; a Clow Reed, el mago de Card Captor Sakura, que -nos revelan en HOLiC- fue el co-creador de las Mokonas, además de haber sido amigo de Yuuko hace mucho tiempo, y quien además, si bien está muerto al igual que en CCS, aparentemente juega un rol importante en ambas historias; a varios otros personajes secundarios como ser Kohane o algunos espíritus con los que Watanuki logra establecer una relación de amistad, y por supuesto a los muchos clientes de Yuuko, que por alguna razón son siempre mujeres, a menos que se trate de un personaje principal (como ser Syaoran, por ejemplo).

Estos clientes le pedirán a Yuuko cosas como eliminar una fotografía que por alguna razón se mueve y muestra a la clienta asesinando a alguien, o que ayude a una planta que fue afectada por el cadáver que tiene enterrado debajo (y no, no es un árbol de cerezos), o incluso cosas aparentemente mundanas como ser abandonar una adicción a Internet o aprender a cocinar. Las historias de estas clientas suelen tener algún lado rebuscado, y ahí es donde podemos ver tanto la inmensa sabiduría de Yuuko como el peso de su trabajo, ya que si bien posee enormes poderes, puede ver el futuro, y viajar entre mundos, le es imposible interferir demasiado, y muchas veces no le queda otra que cumplir deseos que sabe que van a causar un gran dolor a los involucrados.

ANIMARSE A MENOS

Como cualquier manga exitoso, HOLiC tuvo sus adaptaciones animadas. La película, llamada "xxxHOLiC: Sueño de una noche de verano" y realizada por Production IG, saldría conjuntamente con una película de Tsubasa el 20 de Agosto del 2005. La trama es bastante simple (Yuuko, Watanuki y Doumeki terminan en una mansión misteriosa en la que ocurren sucesos sobrenaturales que tendrán que resolver), pero la animación es bastante decente y es entretenida de ver.

La serie de TV, también a cargo de Production IG, comenzaría el 6 de Abril del 2006, y abarcaría 24 episodios en total, para cubrir hasta el arco de la mujer del parque. Si bien la animación es bastante mediocre, lo peor de esta adaptación es que por una cuestión legal (la cadena NHK tenía los derechos sobre los personajes de Sakura y Syaoran), la serie tuvo que eliminar todas las referencias a Tsubasa que había en el manga original. Así es como se le quita la mitad de la gracia que tiene, además de que se vuelve imposible contar la historia completa, ya que a medida que avanzan, HOLiC y Tsubasa se conectan más y más entre sí.

A pesar de todo la serie es potable, con una destacable actuación de Jun Fukuyama (Watanuki) y una lamentable caracterización de Mokona, ya que si bien en el manga es bastante jodona, también es muy sabia y puede hablar con Yuuko a su mismo nivel. En el animé, la convierten en una cosa pelotuda e insoportable que encima -por culpa del diseño de personajes- ni siquiera es linda.



Este primer anime de HOLiC se empezó a emitir recientemente en Animax, y si bien se agradece que el elenco vocal sea diferente a ese que aparentemente dobla el 90% de lo que emiten, las voces en general no encajan para nada. Imperdonable lo que han hecho con las voces de Maru, Moro, y particularmente Mokona, quien parece estar condenado a sufrir varias lobotomías sin importar cuál sea la versión animada.

Luego de esta primera serie, el 3 de Abril del 2008 se estrenó xxxHOLiC: Kei, una segunda temporada de 13 episodios que cubren hasta el arco de Kohane, aunque a éste le dan un final distinto del del manga (una vez más, porque es imposible referenciar a Tsubasa). Esta serie cuenta con mejores guiones, diseños de personajes y animación, y es infinitamente superior a la primera.

CRISIS EN MANGAS INFINITOS

Poco después de que comenzara a publicarse HOLiC, haría su aparición en Mayo del 2003 Tsubasa: RESERVoir CHRoNiCLE, en la Weekly Shounen Magazine, con 205 capítulos publicados hasta la fecha, recopilados en 24 tomos y con un 25° a punto de salir a la venta. Algo para destacar es que la publicación de los volúmenes recopilatorios de Tsubasa poseen además de la edición común, una de lujo, en un tamaño más grande, con tapas duras, papel de alta calidad, y todas las páginas a color intactas, además de incluir una postal con la ilustración de tapa de la edición regular. Además, si bien estas ilustraciones de tapa de la edición normal siempre tienen a Syaoran (en general con algún otro personaje), las ediciones de lujo llevan una ilustración especial con un sólo personaje por vez, que cubren tanto la tapa como la contratapa, para que se luzcan los muchos crossovers que la serie presenta, aunque los cinco protagonistas igual tienen cada uno su tomo deluxe.



El manga de Tsubasa, si bien comparte el estilo "estirado" de HOLiC, se ve completamente distinto, ya que utiliza más variaciones en el grosor de líneas y un dibujo mucho más dinámico y lleno de movimiento, aunque no deja de ser bastante limpio para ser una obra de CLAMP, al punto en que las peleas hasta se entienden y todo.

Si bien antes mencionaba que en Tsubasa las CLAMP aplicaban sus típicos crossovers, éstos en realidad no lo son, sino que son versiones alternativas en la gran mayoría de los casos (a diferencia de, por ejemplo, Akira de 20 Mensou ni

Onegai! y Akira de CCD, que son la misma persona en dos obras conectadas).
La historia comienza en el país de Clow, donde reina Touya, junto al sacerdote Yukito; y en donde conocemos al arqueólogo Syaoran, hijo adoptivo del fallecido Fujitaka, y amigo de la infancia de la princesa Sakura. Syaoran está trabajando en la excavación de unas ruinas inmensas, y un día, mientras Sakura las observa desde el palacio, tiene una visión del futuro, y entre otras cosas ve un símbolo de unas alas. Más tarde, cuando va a visitar a Syaoran a la excavación, ocurre un incidente dentro de las ruinas, conectado con este símbolo misterioso, en el que el alma y el poder mágico de Sakura se manifiestan en forma de unas alas, cuyas plumas terminan por separarse y desperdigarse por varias dimensiones. Una vez afuera de las ruinas, y con Sakura inconsciente, Syaoran se encontraría con Touya y Yukito, y éste le explica que sin esas plumas, Sakura va a morir. Yukito le dice que sólo hay una persona que puede ayudarlos, y acto seguido transporta a los dos chicos hasta la tienda de Yuuko.
Así es como termina el primer capítulo de Tsubasa, y también el primer volumen de HOLiC, con Syaoran frente a Yuuko, pidiéndole desesperado que salve a Sakura. A los dos chicos se les unirían Kurogane, un ninja grosero y mala onda de un Japón alternativo en donde trabaja para la princesa Tomoyo, y quien fue enviado con Yuuko como un castigo por su mal comportamiento, y Fay D. Flourite, un mago del país de Celes, donde lo vemos poner a dormir a su rey Ashura en una especie de pileta, para luego usar su magia para ir hacia donde está Yuuko, ya que supuestamente desea huir de su país a toda costa y no volver nunca.
Ahora que tenemos al grupo casi completo, sólo falta la mascotita de turno, y es así como Yuuko les entrega a la Mokona blanca, ya que ella puede viajar entre dimensiones. Obviamente hay un precio, que tienen que pagar entre todos, y es así como Fay entrega un tatuaje mágico, y Kurogane su espada, las cosas más preciadas para ellos. Lo más importante para Syaoran es, obviamente, Sakura, y su precio es la relación que tiene hasta ahora con ella. Incluso si ella va recupera su memoria, nunca va a poder recordarlo, y esto paga el precio de ambos, ya que para Sakura también Syaoran es lo más preciado que tiene.

MUNDOS PARALELOS

Los siguientes 15 tomos se dedicarían a mostrarnos al grupo y sus aventuras mientras viajan entre mundos en busca de las plumas perdidas de Sakura, para terminar generalmente en peleas, ya que cada pluma posee grandes poderes por sí misma y mucha gente las quiere para sí. Es durante estos tomos que tenemos la oportunidad de apreciar los crossovers/AUs de personajes, ya que prácticamente todos los personajes secundarios aparecieron originalmente en algún otro manga. Vemos, además, que es común que a pesar de nacer en circunstancias distintas, las relaciones que existían originalmente se mantienen, y por eso tenemos no sólo a Syaoran y Sakura de parejita protagónica, sino a muchísimas otras, como Kendappa y Souma, Yasha y Ashura, un Seishirou que busca sin descanso al vampiro



Subaru, a Tomoyo del mundo de Piffle que en cuanto conoce a Sakura se vuelve su fan número uno, y un sinfín de etcéteras que no sólo incluye vínculos románticos (los CCD, por ejemplo siempre aparecen los tres juntos). Cabe destacar a Miyuki-chan, quien ya en el original viajaba entre mundos y que en esta obra sirve de algo así como un "Buscando a Wally", ya que aparece en los fondos de absolutamente todos los mundos por los que cruza el grupo.

A partir del tomo 16, una vez que CLAMP se aseguró de que nos encariñemos con el quinteto principal, la historia toma un giro completamente diferente, y el manga se vuelve muchísimo más trágico y sangriento, con clones por doquier, y tantas arrancadas, comidas e intercambio de partes del cuerpo que uno pensaría que está leyendo un tomo cualquiera de X. Es además con la revelación del origen del protagonista que comienza a mostrarse la verdadera conexión que existe no sólo con HOLiC sino con Card Captor Sakura, aunque esto último no se explicaría sino hasta el principio de lo que sería el tomo 26.

CRÓNICAS ANIMADAS

Tsubasa también cuenta con dos guías de personajes y un artbook (cosa que HOLiC no tiene todavía), y por supuesto con sus versiones animadas. La serie de TV, llamada simplemente "Tsubasa Chronicle", a cargo del estudio BeeTrain, se emitió durante 2005 y 2006 y abarca 52 episodios hasta ser cancelada. Con justa razón, ya que el diseño de personajes, los guiones y la animación son de terror, y convierten al animé en algo así como "Tsubasa para subnormales".

Las personalidades de todos los personajes están estupidizadas y simplificadas al máximo, al punto de contradecir al original (por ejemplo, Fay usa su magia para algo tan imbécil como cocinar, cuando su decisión de no utilizarla nunca es algo importante, además de que es buen cocinero, así que ni siquiera le haría falta). Sin contar que no hay una gota de sangre, que se elimina absolutamente todo el dinamismo del manga, que reutilizan los crossovers hasta el hartazgo (hay algo así como cincuenta Touyas y Yukitos), y que por supuesto hacen que Mokona deje de ser el personaje travieso pero dulce del manga para pasar a ser una cosa pelotuda e insoportable que te dan ganas de que alguien la mate enseguida.

Lo único rescatable de esta adaptación es la música, a cargo de Yuki Kajiura, pero ni siquiera eso se puede disfrutar porque en ningún momento la música pega con las escenas que se ven, como si escogieran las partituras completamente al azar. El animé llegaba a adaptar hasta la saga de Lecourt (el tomo 13 y principios del 14), para luego arrancar con historias originales, una más chota que la otra.

Luego de esta vomitiva adaptación, cuyos cambios supuestamente se debieron a que la cadena NHK (donde antes se emitía Card Captor Sakura) quiso apuntar la serie al mismo público al que antes lo hiciera CCS, las CLAMP estaban bastante disconformes, y así es como nace la idea de hacer una serie de OVAs para adaptar la espectacular saga de Tokyo. Esta vez serían animadas por Production I.G., que ya había realizado la película de Tsubasa (Tsubasa Chronicle La Película: La princesa en el país de las jaulas de pájaros) que saliera conjuntamente con la de HOLiC en Agosto del 2005. Esta corta película narra una historia corta original, y si bien es bastante simplona, posee una animación infinitamente superior a la de la nefasta serie de TV.

Así es como entre Noviembre del 2007 y Marzo del 2008, para acompañar a los tomos 21, 22, y 23 del manga en una edición especial y limitada, salen los OVAs, o más bien OADs, ya que son DVDs y no videos. El guión, esta vez escrito por la mismísima Nanase Ohkawa, es casi perfecto, sin contar que de por sí es la mejor saga hasta el momento. Es increíble cómo logra adaptar los más de cuatro volúmenes originales a tan sólo tres videos de 25 minutos cada uno sin destruir el argumento. Los diseños de personajes son mucho más certeros, la animación más dinámica, la música mucho más acertada (incluso aprovechan algunos tracks de la serie de TV, sólo que esta vez están bien utilizados), y por fin hay peleas decentes, cosa que se aprecia mucho más si consideramos que es uno de los arcos argumentales más terribles y sangrientos de la serie.

Además de esto, hay unos CD dramas que unen a ambas series en un universo alternativo en donde los protagonistas asisten a la Academia HoriTsuba, que son pura comedia, y que también cuentan con unos omakes hiper cortos que fueron publicados junto a algunos capítulos de Tsubasa.

Recientemente se anunció la realización de unos nuevos OADs, que esta vez involucran también a HOLiC. Serán dos sets de dos OADs por serie, que saldrán junto a los tomos 26 y 27 de TRC y el 15 y 16 de HOLiC, y si bien se especula que los de TRC cubrirían el arco de Nihon, no se sabe bien qué arco adaptarán los de HOLiC.



MANGAMANIA

BANDAS SONORAS
por Martín Fernández Cruz

CAPTAIN TSUBASA J

Hay que ser honesto: es muy difícil que este disco le guste a alguien que no miró a fines de los ‘90 Captain Tsubasa J. A no confundir, no hablo de la primera serie, la que emitió Telefe a principios de los ‘90 y que cebó a miles de niños argentinos. Hablo de la que transmitió Canal 13 en el año ‘98. Esta versión, la J, era una reversión de las primeras aventuras del pequeño Oliver (no me jodan, en Argentina es Oliver Atom, ma´ que Tsubasa). Claro que aquí la animación era muy superior y la historia llegaba un poco más lejos, y conocíamos sobre el final a ese gran jugador llamado Aoi Shingo (el personaje más romántico de la serie, incluso aún más que el propio Oliver).
Este CD presenta el opening y el ending tal cual la versión de televisión, o sea, de un minuto y medio de duración cada uno. La presentación, Fighting, es una canción típica de la serie, que destaca a todo trapo que hay que ponerle pila a la cosa para triunfar. El ending, Otokodaro, es otro tema super ganchero, y resulta imposible no escucharlo sin cantar la espantosa letra que le habían enchufado en el doblaje (“un rumor recorre el mundo en la actualidad, que los hombres se han tornado débiles”, “nada puede detenerte ya, si hay verdad en tu corazón, sé que podrás sin temor, da un paso más victoria obtendrás”).
Las siete canciones restantes son varios de los temas melódicos que inundaban la serie. Y acá es donde el amor por esta serie reaparece, porque los temas eran tan característicos que apenas uno los oye los identifica inmediatamente, y eso genera una emoción total. Es muy llamativo al escuchar este disco cómo uno recuerda qué tema sonaba de fondo al meter un gol, o cuál aparecía cuando Tom recordaba sus viajes por Europa, o cuando a Andy le fallaba el corazón. Este disco puede no ser la octava maravilla, pero es ideal para quienes aún recordamos con cariño esta gran serie sobre el deporte rey. Y ni hablar si pueden escuchar este disco mientras hacen ejercicio, les puedo asegurar que van a triplicar su rendimiento. ¡Vivan Oliver Atom y Benji Price!!!





MUÑECOS
por Dani Acosta

KAIYODO REVOLTECH: SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS VF-1 VALKYRIE

Como lo prometido es deuda, en esta edición tenemos las excelentes Valkyries de la línea Revoltech de Kaiyodo. Por supuesto que estas action figures entran en la categoría de “poseable” con su más de 18 puntos de articulación. A diferencia de su par de Toynami de mayor tamaño (prácticamente el doble), está maravillosamente proporcionado en todos sus aspectos (recordemos que los primeros son exageradamente patones para lograr mayor estabilidad). Además aquí si se pueden retirar las partes Super/Strike que acompañan a la figura, e incluyen sus alas articuladas para agregar los racks de misiles que estaban ausentes en los de Toynami, sin contar que su cantidad de articulaciones es mayor.
Pero concentrémonos en los Revoltech: la figura está tan bien cuidada en su esculpido, proporcionada en su diseño y con una estética tan dinámica, que puede adoptar poses que parecen salidas de los lápices de Kazutaka Miyatake o Shoji Kawamori en persona. Está tan bien diseñada que los Revolver Joints pasan casi desapercibidos en los modelos, ya sea un VF-1S, 1A o 1J, además de que con el pie se pueden reproducir escenas de vuelos sacadas directamente de la Serie de TV o de la película.
Las partes de armadura extra para





convertirña en Super Valkyrie (sólo el VF-1S viene con los cañones gemelos exclusivos del modelo Strike) se acoplan perfectamente a la figura mediante presión y quedan tan sólidas, que si uno lo ve armado piensa que fue fabricado así. Aquí hay un punto muy importante y es que las uniones son extremadamente pequeñas y con movimiento muy brusco o una mala caída se puede desprender alguno de los encastres e inutilizar la pieza perpetuamente. Además, con la política de no usar tornillos de Revoltech, hay accesorios que están formados por dos piezas pegadas (como el accesorio de las piernas), y que al intentar quitarlo (y debido a la perfecta unión que logra la presión), es muy común que se desprenda la parte lateral, y la trasera siga adherida al pie (que es la que posee el enganche). Pero este es un problema fácilmente solucionable con poco de cemento de contacto. Otro punto flojo debido a dicha política son las antenas articuladas que poseen en la cabeza de minúsculo tamaño, y que se desprenden fácilmente dando la oportunidad al extravío ante el menor descuido.
Entre los accesorios hay un total de 7 manos distintas intercambiables, 4 racks de misiles para las alas, el arma desmontable y un disco para cerrarla y acoplarla al brazo, que lamentablemente sólo se puede lograr mediante una de las partes de la armadura extra. A pesar de estos nimios problemas, estas son definitivamente las Vakyries poseables que siempre quiso tener todo fanático de Macross.

VIDEO GAMES
por José Luis Gaitán

NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM (PS3)

La nueva gallina de los huevos oro japonesa llamada Naruto intenta en PS3 arreglar lo que no estaba roto...y le salió bien!
El problema de todo animé popular es tratar de no dormirse en los laureles, que no se pierda esa incomodidad que permite la búsqueda desesperada de algo nuevo. Este Naruto de PS3 nos trae los mismos gráficos Cel-shading y cinemáticas increíbles de siempre y un modo de pelea ligeramente cambiado (la columna vertebral de todo el juego) que ahora tiene una vista en tercera persona, sumado al clásico modo aventura para desbloquear premios y alargar el juego, pero ahora todo esto es más impresionante que nunca.
Este es el juego de Naruto más épico que se haya podido ver y al menos en el demo (el juego sale el 15 de Diciembre) los personajes lucen brillantes y contundentes, las batallas contra los bosses ponen la piel de gallina (con un estilo a lo Shadow of the Colossus, pero sin el cargo de conciencia) y los poderes especiales están llenos de luces y efectos. Es casi como ver un capítulo por la fidelidad de imagen. Los fans de Naruto la pasarán de miedo y fliparán de lo lindo al ver las apariciones especiales de los personajes (atención con el capo de Gamabunta), las caracterizaciones y las voces increíbles.
Para los que creen que Naruto es un Dragon Ball con un ritmo narrativo más incongruente, el juego les puede parecer un caos sin lógica. Sin embargo, capta la desesperada lucha adolescente que guía la serie de una manera tangible, aunque sin proponer un desafío mas allá de la machaca de botones en un ritmo especifico para lograr combos y golpes especiales.
La Play 3 ya tiene digno representante de Naruto en este juego, cuyo principal atractivo es su fidelidad a la serie y su inamovible seguridad de saberse uno de los juegos más épicos de la caballería Naruto. Sin embargo, como juego de pelea, le falta profundidad en la jugabilidad y reto.
¿Será como dice Rock Lee? "El perdedor, por su esfuerzo, superará al genio".





Con algunas novedades, pensadas para ofender a más gente en cada número, reabre sus puertas la sección más maligna e irrespetuosa de la Komikku, donde te vas a sentir peor que en una charla de Paty Acevedo en una pecera de 4 x 3, llena hasta el ojete de subnormales sudorosos, con 53 grados de sensación térmica y banderas de Batman por todas partes.

LA TINTORERIA

Del Dr. Bukkake & Cía.

El Indice de Estadísticas Mangueras al Pedo es una noble institución que desde hace años compila datos... al pedo. Como los del INDEC, pero un poquito más creíbles. Como no tenemos nada mejor para hacer, vamos a compartir algunos

DATOS DEL INDEMAP	
Porcentaje de preadolescentes y púberes recientes que asisten a las fiestas Daicon	80 %
Que sean realmente otakus	20 %
Que sepan de animé	2 %
Cantidad de animés por año que se autoproclaman sucesores de DBZ:	25
Cantidad de mangas escritos por Tezuka	700
Cantidad de mangas de Tezuka masivamente conocidos fuera de Japón	8
Porcentaje de lectores japoneses que comprenden la profundidad drámatica en Tezuka	100 %
Igual medición pero en Francia	50 %
Igual medición pero en el resto del mundo	5 %
Cantidad de meses promedio que se atrasan los mangas de Deux	4,5
Cantidad de fans que los esperan para comprarlos	5
Probabilidad de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1.000.000

MULTIPLE CHORROS

Suponete que querés vivir de la historieta, pero como no tenés ningún tipo de talento para el dibujo y ni que hablar para el guión, decidís que la posta es hacer una revista de información. Entonces, con el erróneo concepto de que se puede hacer plata hablando de manga y anime, salis a currar con eso. ¿Qué hacés?

A– Aprovechás que heredaste una revista prestigiosa y sacás otra orientada un 100 % a lo nipón. Si bien te esforzas porque las notas no toquen los tópicos obvios y por distanciarte lo más posible de tu competencia, los pecados del pasado de cuando puteabas el manga te persiguen y tus "fans" son una legión de disfrazados que te esperan con antorchas cuando salís de tu casa.

B– Utilizás la tarjeta de crédito de tu padre para publicar una revista de informacion sobre lo que a vos te gusta y conseguís que un grupo de retrasados mentales te siga y te idolatre como a un Dios. Los años pasan, huís del país y la revista queda en mano de unos incapaces que hunden tu imperio día a día. Tenés plata, pero te cuesta cada vez más conciliar el sueño.

C– Como hacer una revista de información es algo fácil, traducís de wikipedia o directamente copiás notas de algún sitio de internet foráneo del que nadie te va a reclamar nada. Total, toda la revista viene plagada de notas de las cuatro boludeces que conocés porque estan en la tele, y obviamente no las firma nadie. De hecho, hasta en algun momento de lucidez dudaste en poner tu nombre en la revista. Perdés plata y credibilidad a cada paso que das. Y muy en el fondo, sabés que algún día vas a pagar por tus crímenes; y de una forma horrible.

D– Tenés menos manga que un chaleco, pero un mínimo ápice de dignidad, por lo que te dejan a cargo de una revista que claramente es para chorear aunque jamás lo vayas a admitir. Dada tu incapacidad para escribir (y hasta para leer), ofrecés pagar por las notas a la espera de que algún muerto de hambre te dé bola. Por suerte en la Argentina estos sobran, y podés llevar adelante tu proyecto. Nadie está muy seguro de si te va bien o mal, de hecho nadie está seguro de si tu revista de verdad existe, pero como la plata no es tuya, ¿qué carajo importa?

CHINO Y MANGANUZA



SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco

por Pablo Degrandi

LA ADAPTACIÓN AL ANIMÉ

Continuamos nuestro repaso por las distintas sagas que componen la primera temporada de la serie animada de Saint Seiya y estamos ya en la cuarta etapa, bastante interrumpida por los.

RELLENOS DE TOEI (EPISODIOS 32 AL 35)

De todo lo que ocurre en estos cuatro episodios, lo único fiel a la continuidad original de la historia, es la desaparición de la armadura de oro, tanto las piezas completas que estaban en el Santuario, como también el casco que estaba en la Fundación Grad. La armadura se convoca a sí misma sobre una laguna y se sumerge en el misterio.

Tenemos un episodio entero dedicado a Ikki, que regresa a la isla de la Reina Muerte y combate contra el verdadero líder de los Caballeros Negros, llamado Jango, cuando en el manga original, Ikki tras vencer a su maestro, tiene que vencer a Jango para ganarse la armadura del Fénix.

Shiryu, durante su reclusión en los cinco picos antiguos en vana espera de una mejora para sus ojos, se encuentra con un viejo amigo de la infancia, Ohko, con quien entrenara cuando niños bajo la tutela del anciano maestro. Ohko se presenta y le exige a Shiryu que acepte pelear contra él para recuperar su honor manchado años atrás, cuando fue expulsado por el anciano maestro por su actitud extremadamente agresiva y competitiva.

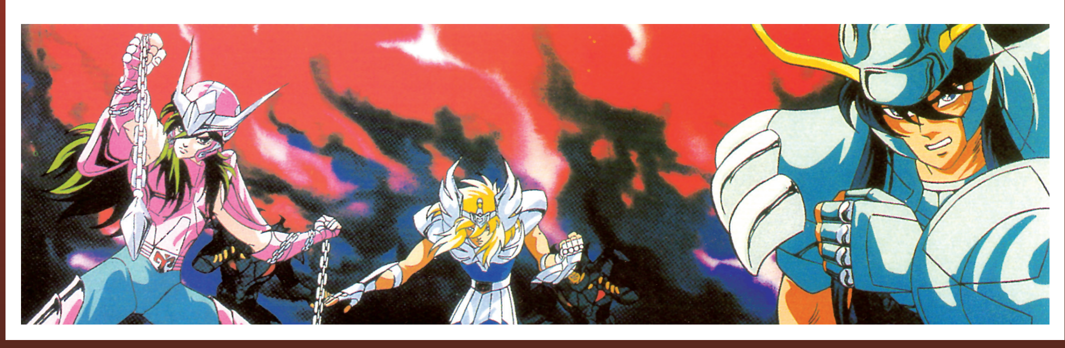
Mientras tanto, Seiya se dirige a Jamir para ver si Mu puede ayudarlo a encontrar una cura para los ojos de Shiryu. Con la ayuda de Kiki, Seiya llega hasta la cima de una montaña donde está el Agua de la Vida, capaz de curar todo mal, pero es emboscado por Aracne, un caballero de plata bastante pedorro (obviamente también inventado para la tele) que es derrotado por un malherido Seiya.

Shiryu se enfrenta a Ohko, que se



IMPACTO EN ARGENTINA

En el año 1995, la señal ATC comenzó la transmisión de la primera temporada de la serie, la cual llegó bastante tarde, si pensamos que en prácticamente todo el resto de Latinoamérica ya se venía emitiendo desde 1992. A los pocos meses, se corrió de boca en boca entre los niños la bola de que por ATC pasaban unos dibujitos que se re-cagaban a piñas y había mucha sangre y una historia muy zarpada.
Ese mismo año, el canal de cable Magic Kids adquiere los derechos y comienza a pasarla con dos repeticiones diarias, junto a Sailor Moon. Contrariamente a la notable intención de captar con un programa a los nenes y con el otro a las nenas, ocurrió algo inesperado: ambos géneros se engancharon con ambas series, y entonces, la fiebre de los dibujitos de ojos grandes había vuelto, y con toda la furia.
Durante 1995 y 1996, el dibujo animado más popular era "Los Caballeros", y todo se hizo esperar, pero eventualmente llegó: las cuatro películas se editaron en video, e incluso la tercera fue estrenada en cines.
Algo que los fanáticos locales no tardaron en salir a buscar de forma casi desesperada, eran los muñecos, que venían con armadura de metal posta, aunque eran una reverenda mierda, ya que las piezas de las armaduras se vivían cayendo y pararlos en la repisa costaba un huevo... bah, mejor dicho, el único huevo que te quedaba, porque cada muñeco salía unos 40 mangos (o sea, dólares, en esa época) y encima habían pocos. Los Caballeros de Bronce sólo se conseguían con las segundas armaduras y después estaban los dorados.
Eso en cuanto a los originales, venidos con el sellito de Bandai. Pero en el mercado de Pompeya se conseguían los made in china que estaban re-zarpados, y estaban todos, con armaduras viejas, los de Asgard, todos, y venían con armaduras sólo de plástico, lo cual era más cómodo para jugar a que los muñecos se cagaran a piñas, o que congelaran a Hyoga.
Gracias al éxito que tuvo "Los Caballeros" durante ésa época, y la cantidad de público que parecía salir de las alcantarillas, resurgió toda una movida que había permanecido dormida los últimos diez años. Es por ser la serie a la que le tocó ser la encargada de dejar esa marca en esa época, que es recordada con tanta nostalgia por sus seguidores, miles y miles de niños que fueron cautivados por una historia 100% original a comparación de lo que estábamos acostumbrados a ver en aquel entonces.
A diferencia de lo que sucedía en países cercanos como Perú (donde nunca se dejó de pasar anime copado por canales de aire), acá en Argentina no las teníamos. Había que depender del maldito cable o de conseguir videos traídos de afuera. "Los Caballeros" fue la primer serie que llegó (excepto por el opening y el ending) completa y sin censura, traducida directo del japonés, y que logró un éxito masivo. De hecho, todos los padres preocupados por la excesiva violencia sangrienta de la serie fueron opacados por la cantidad de moralejas que el guión contiene de forma (no tan) sutil.



venda los ojos para estar en igualdad de condiciones con su antiguo compañero. Shiryu lo vence y Ohko, antes de morir, comprende la insensatez de su arrogancia y el antiguo maestro lo perdona y lo acepta nuevamente como discípulo. Ohko muere en paz.
El Agua de la Vida, que tanto trabajo le costó conseguir a Seiya, no le sirvió para un carajo a Shiryu, y Seiya termina en el hospital.

EL MISTERIO DE LOS CABALLEROS DE ORO (EPISODIOS 36 AL 40)

El Patriarca Arles, luego de ver cómo sus Caballeros de Plata fueron patéticamente vencidos por sólo cinco de bronce, no ve alternativa más que recurrir a los Caballeros Dorados, los de más alto rango en la orden de los Caballeros, para poner orden al asunto. Primero convoca a Milo de Escorpio, quien se rehúsa a rebajarse a combatir contra insignificantes Caballeros de Bronce. Arles revela tras sus cortinas siete cofres de armaduras doradas, y advierte a Milo sobre la existencia de dos Caballeros Dorados renegados del Santuario, que podrían unir fuerzas con los de bronce, lo cual le complicaría bastante la situación, sin mencionar la fatídica posibilidad de que surja un nuevo portador para la armadura de Sagitario. Los interrumpe Aioria de Leo y se ofrece él mismo como voluntario para ir a castigar a los rebeldes y recuperar la armadura dorada.
Shaina nunca regresó a Grecia, esperó en oriente la oportunidad de matar a Seiya, y eso intenta hacer en el hospital en que se encuentra éste. Mientras luchan, Shaina confiesa la verdadera razón por la que siempre lo persigue e intenta matar: Seiya es el único hombre que vio su rostro. Los caballeros femeninos, son aceptados en el Santuario, pero tienen que dejar atrás su femineidad, y por eso usan máscaras. El ser vistas sin su máscara es una vergüenza mucho mayor a la de ser vistas desnudas, y al hombre que les haya visto el rostro, deben matarlo, o amarlo para siempre. Por eso Shaina siempre quiere matarlo, es porque está perdidamente enamorada de Seiya.
En plena discusión, aparece Aioria, vestido con su ropaje dorado de Leo, y tras haberle metido un par de correctivos a Seiya, se da media vuelta con Shaina en brazos y le dice a Seiya que lo espera para combatir en el Santuario. Entonces Sirio, Dio y Argeti, tres Caballeros de Plata enviados para espiar a Aioria, lo acusan de traidor por no cumplir su cometido, y arremeten contra Seiya, quien es repentinamente vestido con la armadura de Sagitario.
En cuestión de segundos, vence a los tres caballeros plateados y se va a las manos con Aioria, con quien entabla un combate bastante igualado. Aioria queda estupefacto por la decisión de la armadura de luchar junto a Seiya. Llegan Hyoga y Shun, y junto a Seiya intentan convencer a Aioria de que Arles es malvado. Seguidamente llega Saori, quien le explica a Aioria toda la historia sobre su hermano mayor Aioros, con-







siderado un traidor en el Santuario. El León aún no le cree a Saori y decide atacarla, puesto a que si de Athena se tratase, su puño no surtiría efecto. El mismo es detenido por Seiya, y enseguida aparece el fantasma de Aioros, que caga a pedos a su hermano menor por osar no creer en la Diosa reencarnada. Aioria se convierte en un nuevo aliado, y es el primero en volver al Santuario para encarar a Arles.

Mientras tanto, en los cinco picos antiguos, el anciano maestro recibe una desagradable visita del caballero dorado Máscara Mortal de Cáncer, enviado por Arles para matar al traidor caballero de Libra. Shiryu salta en defensa de su maestro pero es apaleado por Máscara Mortal, que se dispone a darle muerte cuando es interrumpido por Mu, quien descubrimos es el caballero dorado de Aries. Cáncer se retira, no sin antes retar a duelo al Dragón.

Ya las piezas están sobre el tablero. La invasión al Santuario es inminente, y los Caballeros de Bronce deciden partir junto con Saori rumbo a Grecia. Antes de llegar al avión, Shun es atacado por June, una compañera de entrenamiento en la Isla de Andrómeda, la cual fue totalmente destruída por un caballero dorado, Milo de Escorpio. Todo indica que Milo destruyó la isla y mató a todos sus habitantes debido a que un traidor al Santuario había salido de allí vistiendo una armadura sagrada. Luego aparecen Leda y Spika, con intenciones de arrancarle la cabeza a Shun para llevarla como trofeo al Santuario. Shun se saca de encima a los dos patiños y emprende vuelo con sus compañeros.

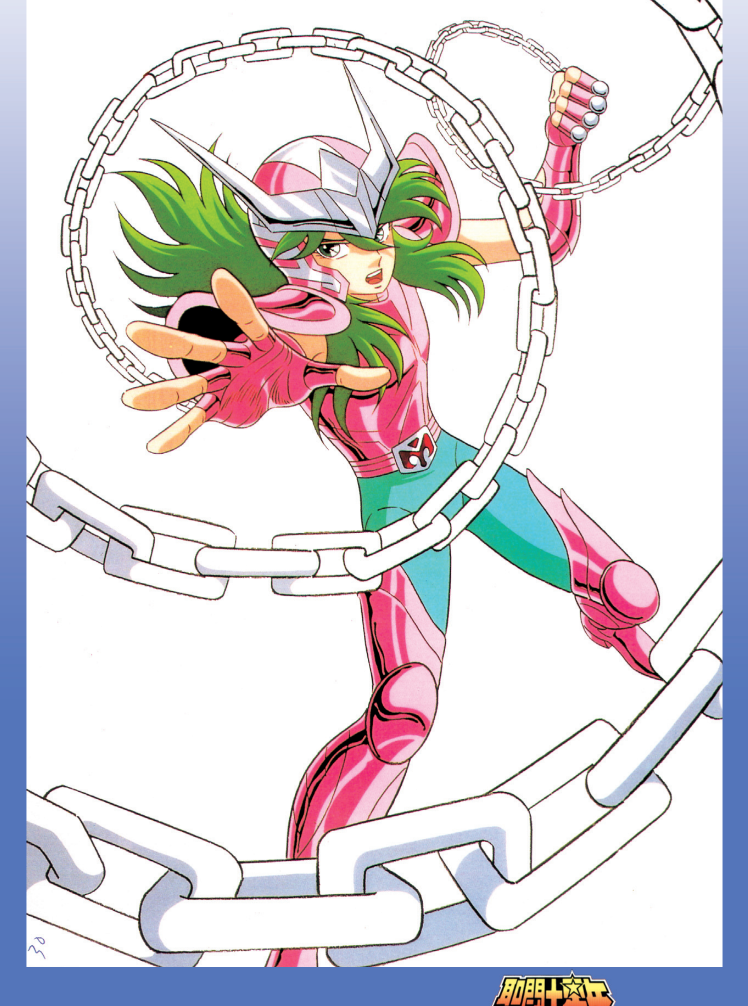


SHUN

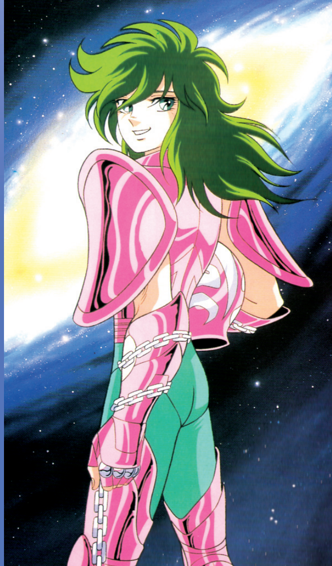


El poderoso caballero de Andrómeda, poseedor de las mortales cadenas de la nebulosa que hacen sucumbir a cualquier contrincante, es el pequeño Shun, que tiene tan sólo 14 años de edad y una personalidad terriblemente afeminada.
Shun es hermano menor de Ikki (el Fénix). Son hijos de la misma madre, y nunca se menciona un padre, excepto en el manga donde tienen el mismo padre que todos los demás "huerfanitos".
La relación que tiene con su hermano mayor es algo que siempre está muy presente y remarcado a lo largo de toda la serie. Ikki siempre está allí para salvarlo. Desde que Shun es un bebito recién nacido que su hermano mayor vela por él.
El único vestigio que Shun tiene de su pasado es un colgante con forma de estrella, que él cree que fue de su madre, cuando en realidad es algo que llegó a él como el sello de una maldición que se consumaría algún día.

Para decidir su lugar de entrenamiento, se sometió al azar, al igual que todos los demás niños, y tuvo la peor suerte: le tocó entrenar en la isla de la Reina Muerte, el peor destino posible. Una vez más, su hermano Ikki lo salva y va en su lugar, mientras que Shun es enviado a la isla de Andrómeda, donde fue entrenado por el maestro Albiore (¡un argentino!).
Shun es portador de la armadura sagrada de Andrómeda, que hace honor a la sacrificada princesa que se encadenó a sí misma en un acantilado para saciar las ansias de Poseidón. Es una armadura que claramente tiene como destinataria una mujer, no por ser rosa solamente, o sea... tiene tetas! Pero más importante que todo, posee dos cadenas que funcionan como un sistema de ataque y defensa a la vez.
Debido a lo útil que resulta una armadura con cadenas, Shun tiene muchas técnicas:



Rolling Defense (Defensa rodante): La cadena circular hace unos movimientos en espiral alrededor de Shun generando una barrera de energía que repele cualquier ataque enemigo.
Nebula Chain (Cadena nebular): Básicamente, es un cadenazo importante que te pega de frente.
Nebula Storm (Tormenta nebular): Este ataque no basa su potencia en la fuerza de la armadura. Simplemente nace del cosmo de Shun y crea una tormenta de energía destructiva que lo posiciona entre los caballeros más poderosos.
Andromeda Nebula: Crea un campo nebuloso con la cadena por toda la superficie donde se encuentre. Cualquiera que pone un pie dentro es despachado con una descarga de 10.000 voltios.
Thunder Wave (Onda trueno): Con este ataque, la cadena cuadrada (la ofensiva) persigue al enemigo y lo encuentra por más que intente ocultarse a años luz de distancia.
Great Capture (Gran captura): Atrapa al enemigo con la cadena y no lo deja ir.
Greatest Chain (la Cadena Más Grande): Más que una técnica, cuenta como la propia voluntad de la cadena. Si un enemigo intenta tomarla, primero la cadena te apretará más fuerte, y si no la soltás, te descarga 5.000 voltios, y si seguís haciéndote el loco, te ataca con todo de frente y te deja el corazón con agujeritos.
Durante la batalla en el templo submarino se enfrenta a Io de Escila y lo vence con cuatro técnicas inventadas en ese momento y que no volvería a usar: *Casting Net* (Red de presa), *Spider Net* (Red de araña), *Spiral Duch* (Canal espiral), y *Boomerang Shoot* (Disparo de boomerang).



Perdida en Tokio

por Ivana Alvis

14 DE FEBRERO EN 25 DE DICIEMBRE

Si la memoria no me falla, corría el año 1989 cuando en mi casa la hora de la merienda solía ser una verdadera batalla campal. El problema bélico se basaba en la discusión familiar sobre qué era lo mejor para ver: La Pantera Rosa o Robotech. Hoy día, mi lengua no titubea al agradecer el tener un hermano mayor que me haya hecho abrir los ojos a tiempo (sin desmerecer los fabulosos capítulos psicodélicos del felino rosado).

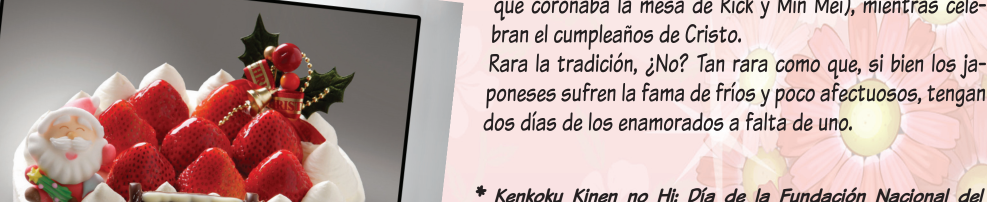
Como creo que es obvio que los lectores conocen la serie de la cual hablo, apelo a su buena memoria. Para ser más exacta, al capítulo n° 35 de la primer saga. ¿Alguno recuerda el regreso de Min Mei a los brazos de Rick Hunter, justo en la época navideña? ¿Recuerdan el capítulo que festejan navidad solos, a los besos, sobre una mesa adornada con un pastel de crema? Al que no, le pediré el esfuerzo de darse una chequeadita por la net donde seguro aparecerá alguna imagen o video que ayude a refrescar la mente porque es, justamente, ese recuerdo el que nos trae al tema de hoy: la Navidad en Japón.

Si hay algo que los japoneses disfrutan mucho es la cuestión de celebrar; no importa qué cosa, mientras se la pueda celebrar, sirve. Los días festivos son una especie de debilidad para los nipones. Es por ello que, aparte de los eventos nacionales, suelen adoptar celebraciones de otras partes del mundo.

Esta inclinación a la joda fue la que me permitió experimentar varias festividades, la mayoría de ellas proveniente del folclore norteamericano. De ahí que en Febrero, muy pegadito al **Kenkoku Kinen no Hi*** (11/02), todas las muchachitas salgan como locas a comprar cantidad de chocolates para regalar el 14 por San Valentín, o que, ni bien terminan de sacudirse el polvo de las canchas de deportes debido al ***Taiiku no Hi**** (pleno Octubre), vayan a chusmear chucherías a todas las tiendas decoradas con los más locos diseños de Halloween.

Pero las importaciones no se dan así nomás. No, señor. El viejo adagio dice: ***"Japón no inventa, recicla"***. De esta forma, nuevas reglas son creadas para estas fechas y, mientras en el Día de los Enamorados las mujeres son las únicas que pueden dar chocolate, la Navidad deja de ser una fiesta cristiana para convertirse en un segundo San Valentín. Una noche en la cual todo debe ser perfecto y romántico para encontrarse con la pareja a fin de comer el típico ***Kurimasu Ke-ki**** (el mismo que coronaba la mesa de Rick y Min Mei), mientras celebran el cumpleaños de Cristo.

Rara la tradición, ¿No? Tan rara como que, si bien los japoneses sufren la fama de fríos y poco afectuosos, tengan dos días de los enamorados a falta de uno.





Kurimasu Ke-ki

** Kenkoku Kinen no Hi: Día de la Fundación Nacional del Japón. Es un día feriado.*

** Taiiku no Hi*: Día de los Deportes. Se festeja el segundo lunes de Octubre. Los colegios suelen llevar a cabo ferias donde los alumnos compiten en diferentes actividades deportivas. La escuela es abierta al público y, como es feriado, es una de las pocas oportunidades en el año que tienen los padres de los alumnos para ver a sus hijos en el colegio.*

** Kurimasu Ke-ki: Pronunciación japonesa de la palabra inglesa "Christmas Cake". Es una torta chica, generalmente hecha con frutillas y crema o chocolate, que suele venderse en las vísperas de Navidad. Es el postre típico de la noche navideña.*

DEL HEAVY MAS DESCONTROLADO AL POP MARACA MAS SOFISTICADO HAY APENAS UN SOLO PASO. SOBRE TODO SI SOS SOICHI NEGISHI, EL PROTAGONISTA DE ESTA BRILLANTE VUELTA DE TUERCA AL SIEMPRE RENDIDOR TOPICO DE LA DOBLE IDENTIDAD. HACE LOS CUERNITOS, SACUDI LA MELENA Y PREPARATE PARA EL POGO MAS GROSSO QUE VAS A LEER EN UN MANGA. ESTA NOCHE TOCA



por Pablo Degrandi

EL MANGA

En el año 2005, comenzó a publicarse en el semanario Young Animal la ópera prima del desconocido Kiminori Wakasugi, un manga de carácter netamente humorístico que se consagró tras vender millones de ejemplares de sus primeros seis tomos. Estamos ante un primerizo que ya fue multipremiado, y que generó con DMC (o como le dicen los japos, Di Emu Shi) una franquicia con muñecos articulados, discos tributo a la banda DMC, y demás parafernalia rockera. Todo fue en crescendo hasta el corriente 2008, año en el que DMC se encuentra en la cresta de la ola, con un largometraje en los cines que se posicionó como la segunda película más vista de la temporada, y de la mano del Studio 4°C llegó la miniserie de OVAs que adaptan cada uno de los episodios del manga.

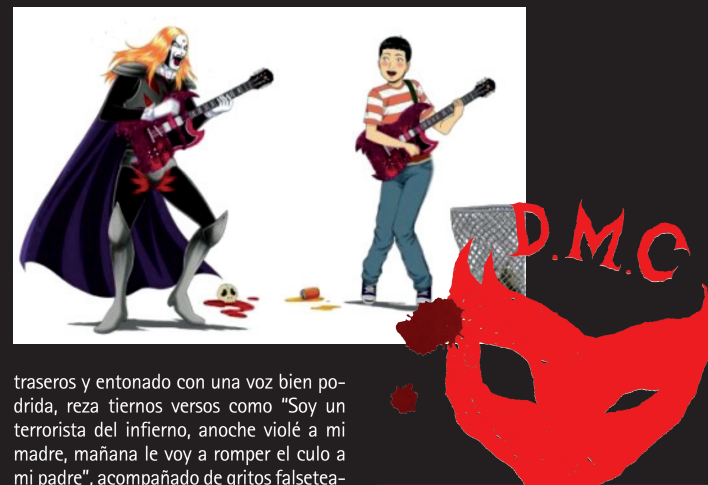
LA HISTORIA

Soichi Negishi es un chico que luego de graduarse en la universidad de su provincia natal, deja la casa de sus padres para irse a vivir a Tokio, a perseguir su sueño, el de hacerse famoso como artista pop, ya que ama ese género, especialmente el sueco.

Su referente es una cantante llamada Kahimi Karie, que hace temitas re-felices y romanticones. Sin embargo, termina contratado por la discográfica Death Records, un sello metalero, y trabaja como frontman de la banda Detroit Metal City, un grupo de death metal cuyas canciones hablan de matar a los padres, violar gente, esclavizar niños y quemar bebés. Negishi toca la guitarra y canta con voz gutural adoptando el personaje de Krauser II, el Emperador del Metal seguido por cientos de adolescentes. Wada adopta el personaje de Jagi y es el bajista, mientras que Nishida, el baterista, se renombra en el escenario como Camus. Los tres se maquillan con blanco y negro, el mejor estilo Kiss, sólo que con una la estética algo más violenta y agresiva, como poner un gordito petiso amordazado para que Krauser lo castigue durante el concierto, escupir al público y motivar a los hombres que estén ahí para que violen a la primer chica que vean ahí mismo. Los conciertos de DMC

terminan por ser verdaderos pandemoniums de perdición adolescente que recuerdan al viejo "Alterna" que quedaba a la vuelta del Congreso.
Lo más gracioso es la dualidad en cuanto a la personalidad del protagonista, verlo sufrir después de cada recital, porque la presidenta de la discográfica lo obliga a hacer todas esas barbaridades para generar más impacto y así vender más discos; también lo incita a drogarse y a probar el sexo grupal para hacerlo sentir el metal (qué grossa!).
Los compañeros de su banda son prácticamente sus únicos amigos, excepto por la única chica con la que se habla, una ex-compañera del colegio, quien resulta ser la única persona a la que le gusta el estilo de música personal de Negishi-kun. Esta chica se llama Aikawa-san, y detesta el metal, le encanta el pop sueco y escribe un artículo llamado "Música para escuchar en un café" para una revista de interés general.
Podemos apreciar entonces que de ambas puntas le tira una mina diferente. Por un lado, es presionado por la presidenta de la compañía, de formas muy poco amigables, como caerle en la casa con dos monchos a dejársela patas para arriba, con encargado del edificio incluído, para que se dedique de lleno a tener un estilo de vida más parecido a lo que Krauser representa. Y por otro lado, está la presión de Aikawa, que es en realidad una presión que se ejerce él mismo, para que ella no se entere de que en realidad él es el vulgar y desagradable integrante de DMC.





EL ANIME

En Julio de este año se lanzó un piloto llamado "Birth of the Metal Devil" (Nacimiento del Diablo del Metal), con una duración de 13 minutos, que cuenta dos historias cortas fuera de la continuidad del manga.
Al mes siguiente, saliò un Box Set directo en DVD, que incluía cuatro discos, tres con 12 episodios de 13 minutos cada uno, y un cuarto disco con making, entrevistas, adelantos de la película con actores, y demás extras. A su vez, cada episodio de 13 minutos está dividido en dos historias cortas, y de esa forma adapta el manga de forma fiel y con un buen ritmo. La fidelidad del manga es absoluta, los diálogos son muy dinámicos y todo pasa muy rápido, e incluso varias veces hay más de tres personajes que hablan al mismo tiempo pisándose mutuamente.
El diseño de personajes es una copia directa del estilo de dibujo de Wakasugi y la animación es muy fluída, el coloreado y la iluminación están muy bien trabajados.
La canción de Opening es Setsugai (Asesino), una canción que le hace todos los honores al grupo DMC: con unos riffs bien traseros y entonado con una voz bien podrida, reza tiernos versos como "Soy un terrorista del infierno, anoche violé a mi madre, mañana le voy a romper el culo a mi padre", acompañado de gritos falseteados, clara referencia al metal clásico de los '80. El ending es la canción Amai Koibito (Mi dulce y tierna amante), que es la canción original de Soichi Negishi, la que él sueña con convertir en hit del pop.
Podemos ver todos y cada uno de los chistes verdes, chistes de drogas, puteadas, intentos de violación y violencia en general, todo siempre en tono de humor, pero no está nada suavizado con respecto al manga original.
Por supuesto que toda esta gran movida marketinera es para respaldar el inminente estreno de...

LA PELÍCULA

El pasado 23 de Agosto se estrenó en los cines japoneses la versión con actores del popular manga que ya llevaba vendidos



más de dos millones de ejemplares.
Para el rol principal, se convocó al ya consagrado top model y galán de cine y TV Ken'Ichi Matsuyama, quien ya está más que acostumbrado a rolear personajes del manga en la pantalla grande: lo hemos visto encarnar a Shin en la primer película de Nana, y darle vida al popularísimo L en las dos versiones cinematográficas de Death Note. También protagonizó (la considerada secuela a DN) L changes the World. En esta peli realiza de una forma más que convincente ambos papeles, el de Negishi y el de Krauser II respectivamente. Ambos están muy creíbles, así como también los de los demás integrantes de la banda y la presidenta de la discográfica.
Hay cameos de importantes figuras del rock, como Gene Simmons y Marty Friedman, que prestaron sus personas para aportarle metal a la película.
Desde su estreno se posicionó automáticamente en el puesto número dos en el ranking de películas más vistas (la primera sigue siendo Ponyo e no Cliff, de Hayao Miyazaki) y superó el millón de espectadores a lo largo de todo el país. Se rumorea que semejante performance ya tentó a productores de cine de Honk Kong y del mismísimo Hollywood, ambos con intenciones de realizar temibles remakes.

LA BANDA SONORA

Por supuesto que una historia tan musical iba a repercutir no sólo en las librerías y el cine. Las disquerías son otro fuerte punto comercial para DMC, ya que se lanzaron varios singles y álbumes dedicados a la popular serie.
El primer disco llegó a las bateas en Marzo de este año, y se titula "Tribute to Krauser II". Es un compilado de bandas de J-rock populares, remixados de una forma que les da un sonido más metalero.
A principios de Agosto sale el primer single de DMC con dos canciones: Satsugai y Amai Koibito, las mismas que funcionan como opening y ending del animé, y que también aparecen en la película, pero con las pistas de voz a cargo de Ken'Ichi Matsuyama.
Durante la segunda mitad de Agosto, salió a la venta el segundo single que también incluye dos canciones: Grotesque y Raspberry Kiss. Como en el single anterior, son una canción de DMC y una de Negishi.
A fines de ese mismo mes salen a la venta tres discos más:
la banda sonora de la película, titulada simplemente "Original Soundtrack", contiene únicamente los tracks de la música incidental del largometraje. Detroit Metal City vs. Shibuya – Shibuya Kei compilation, es un recopilatorio, algo así como el tributo a Krauser, pero a Negishi, ya que contiene varias canciones pop suave como el que sueña interpretar el propio Negishi-kun. Y por último, la joyita, la cereza sobre el postre: Makai Yugi – for the movie, nada menos que EL disco de la banda DMC, con diez canciones del grupo con su característico sonido pesado. Sin duda, el mejor disco que acompaña el nombre de DMC.

EL ÉXITO

Además de arrasar en las librerías, disquerías, taquilla del cine y venta de DVDs, es obvio que hay un marketing mucho más ambicioso, y con un éxito semejante, se abrieron toda clase de posibilidades en lo que se refiera a producir mechandising.
De esta forma conseguimos una amplia gama de remeras estampadas con motivos referentes a la serie o a la banda DMC, muñecos articulados, muñequitos cabezones, strips para el celular y hasta accesorios para vestir tu guitarra eléctrica como la del legendario Emperador del Metal, Krauser II.
A ver si en Occidente alguien se decide a empezar por el principio del mega-fenómeno DMC, que sería -ni más ni menos- una edición como la gente del manga de Kiminori Wakasugi. ¡Duro metalllllll!!!



EN LOS ALBORES DE LA HISTORIA DEL MANGA CONTEMPORANEO, CUANDO TODAVIA NO EXISTIAN LAS ANTOLOGIAS NI LA SEGMENTACION DEL MERCADO SEGUN EDADES Y GENEROS, EL MANGA NO KAMISAMA LIDERABA UNA REVOLUCION TAN ARRIESGADA COMO BIZARRA Y CONTRADICTORIA. ERA UN NUEVO MUNDO, O -COMO DIRIA EL PROPIO OSAMU TEZUKA- EL



POR ANDRES ACCORSI

ORGANICEMONOS

Estamos a principios de 1951. Osamu Tezuka ya tenía en su haber un par de éxitos y su fama comenzaba a expandirse por todo Japón. Pero la industria del manga tal como la conocemos hoy, no existía. No había revistas de manga, ni semanales, ni mensuales, ni nada. El manga se publicaba esporádicamente en libros, editados por empresas que editaban toda clase de libros. Empresas que, además, eran más bien humildes, o sea que les pedían a los autores que los mangas no tuvieran más de 100 páginas, para que los costos fueran bajos y se pudieran vender a bajo precio.

Tezuka, que habitualmente publicaba en la editorial Fuji Shobo, consiguió que le editaran Next World en dos tomos de 150 páginas. Pero claro, la obra original tenía unas 1000 páginas (!), o sea que los tomos de Next World que vieron la luz respectivamente en Enero y Febrero de 1951, son en realidad una síntesis, una versión resumida a la que le faltan extensos tramos respecto de cómo fue concebida por el autor.

Pero lo más importante: el mercado del manga todavía no estaba estudiado ni segmentado. Nadie había descubierto que ciertas temáticas o ciertas estéticas interesarían más a los varones, o a las chicas, o a los adultos, o a los militares, o a los oficinistas, o a los hinchas de Defensa y Justicia. Los mangas se editaban sin saber con precisión quiénes podrían llegar a consumirlos. Esto generaba bastante libertad entre esta primera camada de creadores, pero a la vez bastante confusión.



Next World es un ejemplo clarísimo de esto. El guión nos ubica en un planeta Tierra dominado por dos grandes potencias (obvias referencias a EEUU y la ex-Unión Soviética), enfrentadas en una guerra fría con espionaje, sabotajes y una escalada brutal en materia de armamentos de alto poder destructivo. En el medio de esta tensa calma, una raza alienígena llega para acabar con la Humanidad y destruir al planeta.

Este planteo no sólo promete holocaustos nucleares, guerras y genocidios... sino que además cumple! El mensaje pacifista de Tezuka se expresa con claridad, al igual que su amargura y escepticismo acerca de la Guerra Fría que empezaba a recrudecer entre las super-

potencias y Next World nos anticipaba -ya en 1951- que si ambos bandos no bajaban un cambio, la cosa iba a terminar muy, pero muy mal.

¿Qué es lo que genera confusión y contradicciones? Que toda esta trama de espionaje, rosca política y ciencia-ficción al borde del holocausto, toda esta tragedia sanguinaria de guerras y masacres... está dibujada en un estilo absolutamente infantil. Los alienígenas parecen sacados de esos cartoons de los años '30 y '40 en los que bailan y cantan los insectos, los soldaditos de plomo y hasta las cucharitas y tazas de café. Los personajes son aún más aniñados y bonitos que en Astroboy, ven las estrellitas cuando se golpean y se deshacen en gestos ampulosos y grandilocuentes. El realismo y el dramatismo impuestos por el guión, brillan por su ausencia en el dibujo.

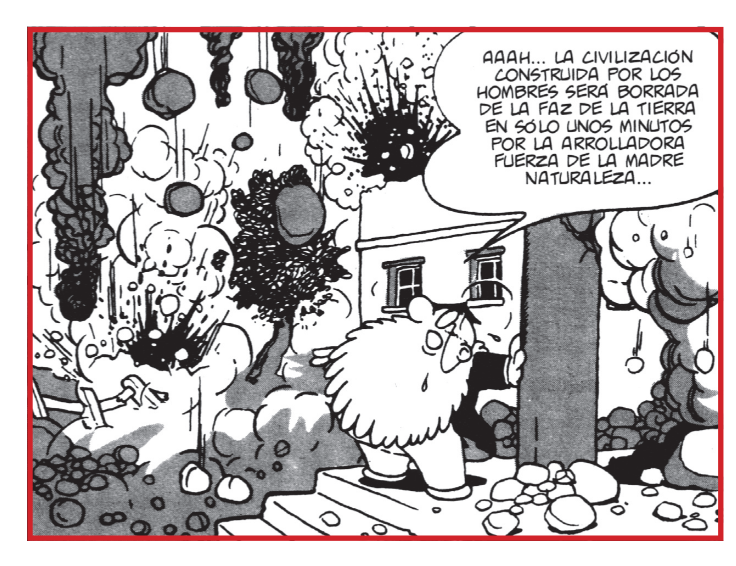
Este NO ES el Tezuka jodido de los '70 y '80. No esperen los climas sombríos de Oda a Kirihito, ni la violencia de Adolf, ni la mala leche de Apollo Song. Acá los personajes principales son tres chicos adolescentes, dos chicas (idénticas entre sí, para generar confusión y absurdos pasos de comedia) y un puñado de adultos, entre ellos un villano obvio y estereotipado, los líderes de las facciones políticas, un cana bueno y casacarrabias (que en la versión de 1000 páginas tenía mucho más protagonismo) y un par de científicos que alertan a la Humanidad acerca del inminente fin. Ninguno sale demasiado herido a pesar de que vuelan tiros y misiles por docenas.

Por el contrario, la "violencia" es la clásica de los dibujos animados yankis de la primera mitad del Siglo XX: tropezones, resbalones, la lapicera que escupe un chorro de tinta en la cara de alguien... esas cosas que hacen reir a los chicos de siete años... que por supuesto no entienden qué carajo es un holocausto nuclear.

NI PLAGIO NI SECUELA

Cuando Next World se publicó en Occidente, muchos señalaron las similitudes con The Shape of Things to Come, una novela de H.G. Wells (el autor de La Guerra de los Mundos) publicada en 1933 y luego llevada al cine por William Cameron Menzies, en el film Things to Come (1936). En Japón la película se estrenó con el título Kuru Beki Sekai (que se puede traducir como "El Mundo que Vendrá", o sea, Next World), pero recién en la década del '50, ya que estuvo prohibida mucho tiempo. Tezuka reconoció haber visto el film, pero varios años después de la publicación de su Next World.

La otra aclaración que a menudo debió hacer el Manga no Kamisama es que Next World no se trata de una secuela de Lost World (1948) ni de Metrópolis (1949). La confusión se debe a que



varios personajes son los mismos. Pero, ¿son los mismos? Si y no.

Tezuka jugaba a que todas sus obras tuvieran un mismo elenco actoral, como los directores de cine o teatro que ponen siempre a los mismos actores en distintos roles, según lo requiera cada obra. Osamu hacía lo mismo, pero con "actores" de papel y tinta. Así es como un personaje que se ve exactamente igual en dos trabajos distintos del Maestro, se desempeña en distintos roles y a veces con distintos nombres. Muchos de los personajes que vemos en Next World están interpretados por los mismos "actores" que participaron en Lost World, en Metropolis, y además en muchas obras posteriores, como Astroboy, Black Jack y Buddah.

Entre los miembros más notorios de este elenco está **Shunsaku Ban** (o Shunsuke Ban), habitualmente apodado "Mostacho" en las traducciones hispanas, que es el cana cascarrabias de Metrópolis y Next World, pero hace de maestro en Astroboy.

El villano de Next World es **Lamp Acetylene**, que "actúa" (de malo, obvio) en Metrópolis, Astroboy, Fénix y Black Jack, entre otras.



Ken'ichi, que aquí hace de heroico sobrino de Mostacho, actúa, también como héroe, en varias obras más.

El rol de Nikolai Rednov está a cargo de un "actor" casi siempre llamado **Duke Red**, que aparece en Metrópolis, Buddah, Astroboy, y además es el protagonista de la adaptación de Cyrano de Bergerac realizada por Tezuka.

El rol de Cerebroff, el Presidente de la Comisión de Energía Atómica, le tocó a **Notaarin** (o Notarlin) que actúa también en Metrópolis.

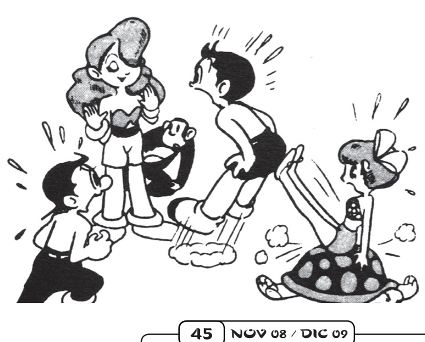


El principal científico de Next World, el **Doctor Yamadano**, reaparecerá como personaje recurrente en varios episodios de Black Jack.



El propio Dr. Ochanomizu (el creador de Astroboy) suele aparecer en otros papeles en los distintos mangas de Tezuka, aunque no se lo ve en Next World.

Obviamente, es bastante lógico que esto genere confusiones entre los fans todavía no muy curtidos en la obra de Tezuka, por eso está bueno aclararlo... y agradecerle a todos los demás mangakas por no haber imitado este bizarro capricho del Manga no Kamisama.





Bienvenidos al foro de opinión de Komikku. Aquí, seis especialistas se enfrentarán a seis publicaciones de reciente aparición, que serán leídas, analizadas y evaluadas. El resultado son estas cuatro páginas, que sirven como guía para ir derechito y sin clavarse al material que realmente vale la pena ser leído.

	Daniel Acosta	Lucas Ferrero	Javier Hildebrandt	Mart'in Fernández Cruz	Federico Velasco	Dr. Bukkake	Promedio
FUSHIGI YUGI: GENBU, EL ORIGEN DE LA LEYENDA Vol. 3	5	2	4	4	7	3	4,16
GANTZ Vol. 2	7	6	6	8	8	8	7,66
HELLSING Vol. 3	4	4	7	8	6	2	5,16
PHANTOM Vol. 1	6	2	4	3	3	4	3,66
TOKYO ZOMBIE	9	10	9	9	10	10	9,50
WITCHBLADE TAKERU Vol. 1	6	1	1	2	2	1	2,16

RECOMENDACIONES AL PIE

Dani Acosta
- -Ne-To-Ge: Lovers in Cyber World (Tamaki Nozomu)
- -Macross Frontier (Aoki Hayato)
- -Appleseed (Masamune Shirow)

Federico Velasco
- -Panorama Infermal (Hideshi Hino)
- -Fullmetal Alchemist (Hiromu Arakawa)
- -I Saw It! (Keiji Nakasawa)

Lucas Ferrero
- -Path of the Assasin (Kazuo Koike y Goseki Kojima)
- -Skyhigh (Tsutomu Takahashi)
- -Freesia (Jiro Matsumoto)

Dr. Bukkake
- -The Journey of Shuna (Hayao Miyazaki)
- -Domu (Katsuhiro Otomo)
- -Sanctuary (Sho Fumimura y Ryoichi Ikegami)

Martín Fernández Cruz
- -El Puño de la Estrella Norte vol. 1 al 15 (Buronson y Tetsuo Hara)
- -Berserk vol. 1 al 14 (Kentaro Miura)
- -Gunsmith Cats (Kenichi Sonoda)

Javier Hildebrandt
- -El Olmo del Cáucaso (Ryuichiro Utsumi y Jiro Taniguchi)
- -Black Jack (Osamu Tezuka)
- -Katsu! (Mitsuru Adachi)













FUSHIGI YUGI: GENBU, EL ORIGEN DE LA LEYENDA VOL. 3



7

por Fede Velsaco

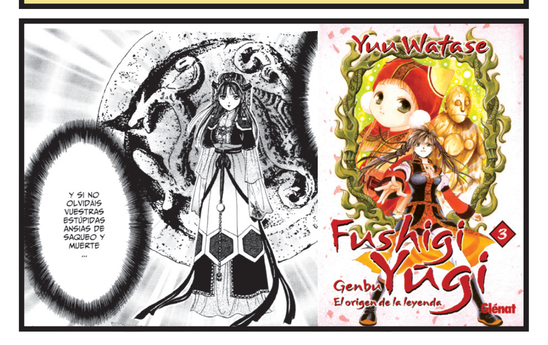
Tomo de 200 páginas, publicado por Editorial Glénat en Febrero de 2008. Precio: € 7,50

Por poner este puntaje, me comí todas las gastadas de mis compañeros en la Mesa: me dijeron que mi novia me habiía lavado el cerebro, que estaba hecho un maricón, incluso que ponía esos puntajes porque si no, no me iban a dejar ponerla por traicionar al Shojo. Pero más allá de las jodas, la posta es que este tomo me sorprendió y por ahí el puntaje (quizás exagerado en comparación al de los demas) viene más por el lado de la sorpresa, al descubrir que un manga por el que no daba dos pesos me terminó enganchando al menos un poco. Tampoco es que me voy a hacer fan de Fuyigi, ni que voy a salir corriendo a buscar todos los demás tomos, pero comparada con su predecesora, esta serie es excelente.

Lo primero que sorprende es la evolución en el dibujo de la autora. Recuerdo que los viejos tomos de la primera serie no me gustaban una mierda. En cambio acá, el dibujo es más que digno, realmente se ve que Yuu Watase pegó el culo al tablero hasta sacar algo digno. Ya por el lado del guión, podríamos definirlo con una frase "Fushigi Yugi bien hecho". Es decir, todo lo que tenía de choto la primera parte, acá no está, pero la trama es terriblemente similar. Takiko, es la sacerdotisa de Genbu, que debe encontrar a las siete estrellas para de esta manera despertar al Dios protector de las tierras del norte. De todas maneras, estamos ante una suerte de precuela, ya que la chica antes de ser absorbida por el famoso libro (el cual escribió su padre) se encuentra en 1923.

Igual si tengo que justificar mi nota (más allá de lo ya expuesto) creo que hay dos factores decisivos: el primero es el tipo de aventura fantástica muy en la onda de La Historia Sin Fin o Laberinto, que suelen engancharme mucho; y en segundo término la trama romántica bastante simple y acotada. Acá el interés romántico de la protagonista es uno sólo: Uruki, quien tiene la particularidad de transformarse en hombre y mujer. Así, la historia se centra mucho más en la aventura y deja un poco de lado toda la cursilería habitual de este tipo de obras... o al menos eso es lo que intuyo de este tomo.

Es así, nos encontramos con la evolución de Fushigi. Todo lo que me desagradaba de aquella obra, por suerte en esta parece no estar y a pesar de repetir prácticamente la misma fórmula, en realidad lo que hace la autora es reinventarse y mejorar algo que la primera vez hizo muy mal. Por eso, si crees en que vale la pena dar una segunda oportunidad, pegale una leída que en una de esas no te decepciona.



GANTZ Vol. 2





8

por Dani Acosta

Tomo de 200 páginas, publicado por Editorial Ivrea en Octubre de 2008. Precio: $ 18

Bueno, parece que el plan de resurgimiento de Ivrea está en marcha. Quizás la único que podría decir es que me parece que este manga tendría que haber empezado a salir cuando Animax comenzó a emitir el animé y no haber dejado pasar tanto tiempo. Pero finalmente está aquí, el popular manga de Hiroya Oku. Me gustaría decir "fabuloso", pero ese calificativo se lo doy sólo al arte, que en este caso es responsable de la mayoría del puntaje. No es que el guión sea malo, pero tal cual decía Lucas Ferrero durante la realización de esta Mesa, Gantz es un manga "encapsulado", o sea, todo el Setting y Background de la historia está en el primer tomo, así que al tomar este segundo, es como entrar a mitad de una película en el cine. No sabes qué catzo pasa... ¿Por qué ese chabón corre? ¿Quién es ese que se baja a 20 grones hiper-rudos y después palma como una mosca? ¿Por qué la Bola 8 gigante que da los puntajes se expresa como un vendedor de ballenitas de Constitución? ¿Por qué los que se están teletransportando pueden hablar cuando sólo llego la cabeza? ¿De qué raza es el perro? ¿Está vacunado? ¿En cuál tomo se empoma a una minita?

Ojo, no digo que sea malo, solo digo que es difícil entrar una vez que comenzó. Estoy seguro de que, como obra integral, el guión hará las delicias de cualquier fanático de la ciencia ficción y la acción a raudales. Gráficamente, Gantz es soberbio, con un dibujo que roza la perfección, y una excelente puesta de tramas que ayuda mucho a realzar todos los entornos en los que sucede la historia, ya sea un callejón, la habitación de La Bola, o una oscura calle. Con personajes perfectamente definidos y reconocibles, y un diseño de producción perfectamente ideado para toda la parte sci-fi, que va desde los trajes, hasta las armas. Francamente, el arte es lo mejor que tiene Gantz.

Así que ya sabés: si querés leer algo fresco y que te vuele la cabeza en lo gráfico, compralo con confianza, pero eso sí, empezá por el Tomo 1.



HELLSING Vol. 3

7

por Javier Hildebrandt

Tomo de 200 páginas, publicado por Editorial Ivrea en Octubre de 2008. Precio: $ 18

¿Qué podemos esperar de un autor cuyos hobbies –según reza la retiración de tapa de este volúmen- son “las travesuras y tocarse”? Seguramente no una metáfora sobre el hombre y su relación con la naturaleza, o una alegoría sobre la guerra y el comportamiento humano. Los pilares sobre los que se basa Kohta Hirano en Hellsing son bastante evidentes: acción, tiros y sangre a rolete.

Este tomo nos muestra al protagonista y a la agente de policía mitad vampiro Seras en viaje a Brasil, enviados por su jefa, la estricta Integra. Su misión es buscar a un grupo de criminales nazis refugiados en Sudamérica. Luego de escapar de la policía, Hellsing llega a un enfrentamiento final con Tubalcain “Dandy” Alhambra, asesino enviado por la organización rival Millenium.

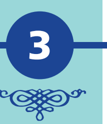
Sin mayores pretensiones argumentales, Hirano se divierte dibujando –y muy bien- páginas y páginas de machaca, con abundantes momentos de gore. Una vez que uno conecta con la tónica de la historia, que no intenta ofrecer mucho más que un elaborado despliegue visual, Hellsing se vuelve una historia simpática, que se deja leer sin problemas. No obstante, parecen fuera de lugar las páginas dibujadas en tono humorístico, que cortan el clima grave que ofrece por momentos el manga, sobre todo al comienzo del tomo. También me parecieron desubicados los pedidos de ayudante que hace el autor al pie de algunas páginas -¿era necesario publicar eso en la edición local?-. Como postre, el tomo ofrece una historia corta, “Cross Fire”, que muestra más de lo ya visto: dos organizaciones religiosas fundamentalistas enfrentadas a los tiros.

La edición de Ivrea es correcta, con las mismas características que el resto de los títulos de su colección de manga. La traducción de Marcelo Vicente no está mal –tampoco tiene mucho trabajo aquí, ya que los diálogos son mínimos-, aunque peca a veces de un uso excesivo de pronombres.

Conclusión: si te gusta la acción y buscás un manga entretenido, de lectura rápida y con 0.98 centímetros de profundidad, Hellsing está escrito y dibujado para vos.



PHANTOM Vol.1



por Lucas Ferrero

Tomo de 170 páginas, publicado por Deux Manga en Octubre de 2008. Precio: $ 14,90

El traductor y el letrista son el gran enigma de Deux Manga. Lo que todos queremos saber, ¿quién es? Nadie, esa es la respuesta, o así es como lo presenta la editorial. La persona que hace toda esa labor (sea una o dos), para esta gente no existe. Mi pregunta es ¿por qué no está en los créditos? Pareciera que nadie quiere hacerse cargo de semejante ser (o seres) descomunal radioactivo, como que si lo ponés en los créditos te trae más mala suerte de toda la que tuvo Racing en su vida (aceptemos que por ahora la esta descosiendo).

Volviendo al manga, olvidate de todo lo que podés llegar a pensar de antemano: es un pseudo-videojuego de robotitos y gente que anda por ahí. El dibujo es un Yoshikazu Yasuhiko de la B Metropolitana, pero que le pone muchas pilas y nada más. Es por eso el puntaje que le di. La edición, como siempre mediocre, y si la miras más de dos minutos te puede dar una cefalea muscular.

La cereza putrefacta, llena de hongos malignos, insectos y el mismo cadáver de George Romero de todo esto, es que el tomo cuesta nada menos que 14.90 y son 5 tomos. Nada de “te lo editamos en una parte o dos”. Te lo licuamos en cinco y que el final salga cuando un travesti de Godoy Cruz lo disponga.

Esta es la triste realidad. Si tenés $ 14.90 en tu bolsillo, te podés clavar con esta bosta, o podés ir a Disco y comprarte dos paquetes de pretzels importados y una latita de Coca. ¿Alguna vez les dije que amo la Coca Cola?

PD: ¿Qué me espera en el 2009? ¿Todos mangas alucinantes de George Takiyama y Shinichi Abe? Lamentablemente no lo creo. Recen o hagan algún ritual para que me toquen mejores mangas para reseñar, o para que las editoriales saquen algo más decente.



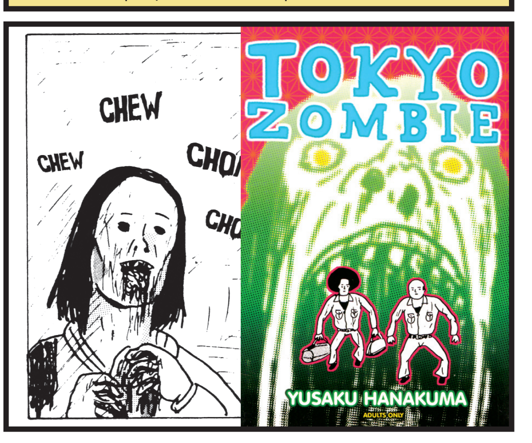
TOKIO ZOMBIE



por Martín Fernández Cruz

**Tomo de 164 páginas,
publicado por Last Gasp, en Septiembre de 2008.
Precio: U$S 9,95**

Tokio Zombie, hasta dónde conocía, era un film con actores de 2005, el cual me fue recomendado hasta el hartazgo. Descubrir (y leer) el manga en el que se basó el film fue un descubrimiento que agradezco. He aquí una historieta sólida, que no le tiene miedo a nada y que lleva al extremo un salvaje sentido del humor salvaje con el que resulta imposible no caer rendido. O sea: con Tokio Zombie te cagás de risa (y con ganas) desde la primera hasta la última página.
Pero a no confundir, que no es un manga de comedia boluda. La historia, escrita y dibujada por Yusaku Hanakuma, cuenta la vida de Afro y Hage, dos trabajadores que practican artes marciales como hobby. La cosa se complica cuando aparece una horda de zombies que amenazan con matar a todos los seres humanos. Los no muertos son finalmente controlados y se establece un nuevo orden social en el que los ricos asisten a combates entre zombies y luchadores. Como es de esperar, uno de los más populares peleadores será Afro.
La publicación de este manga es para aplaudir, principalmente por lo fuerte de su contenido, el cual parece que acobardó a mas de un editor alrededor del mundo. El laburo de Hanakuma resulta satisfactorio en todos los campos. La sátira política es excelente y el mangaka demuestra conocer al dedillo las miserias de las personas, sea cual fuere su clase social. El autor también entiende el humor y maneja el grotesco a la perfección, sin perder la línea ni caer en el chiste facilón (créanme que ver a un zombie tirarle la goma a un tipo y luego arrancársela de un mordisco sin necesidad de caer en el chiste idiota es algo digno de elogio).
El dibujo de Hanakuma también merece un párrafo aparte. Trazos desprolijos que evitan cualquier tipo de espectacularidad y que sirven a la narración en todo momento. Y unos dibujos que en otro mangaka podrían irritar, en Yusaku resultan irresistibles. Tokio Zombie es seguramente uno de los mangas más importantes de los publicados en EEUU a lo largo del año. Ahora depende de nosotros lectores que esta vertiente del comic japonés sea publicada con mayor frecuencia. Así que ya saben, a comprar este excelente comic.



WITCHBLADE TAKERU Vol.1



por Dr. Bukkake

**Tomo de 100 páginas,
publicado por Panini Manga en Octubre de 2008.
Precio: € 7,95**

¿Vieron qué jodido está el tiempo? De día hace calor, de noche te cagás de frío… digo esto porque es preferible hablar del clima que de esta porquería salida del averno. Bueno, no precisamente del averno, pero casi, porque originalmente esto fue creado por la gente de Top Cow, sinónimo de Comic de Lesa Humanidad que tuvo su momento de gloria a mitad de los '90, por supuesto entre los yankis.
Pero esto es quizás peor, ya que es esa misma bazofia, pero resucitada por los ponjas… y yo me pregunto…¿puede ser que a los japoneses se les estén acabando las ideas, que las tienen que importar? Quizás puedo llegar a creer que esto pegue entre los fanáticos del hentai… minita medio sumisa y recatada que libera todo su energía, sexualidad y deseos de sangre cuando un guante/bicho que le sale del brazo se le mete por todas partes… y sí, bad girl mega-sexy que mata bichos y desparrama sangre… una combinación ganadora, si no fuera porque se usó hasta el hartazgo… Incluso los de Top Cow se robaron la idea de Biobooster Armor Guyver, y ahora los ponjas se la compran, por Diosssss!!
Bueno a hablar de la porquería esta… el guión de Yasuko Kobayashi planea un reset de todo el universo Witchblade como si se tratara de la primera vez que se hace esta historia… lo único que queda del original es el guante este de pacotilla que está bajo la custodia de la abuela de Takeru, que será el nuevo host para abominación esta (de hecho está tan cantado, que su nombre sale en el titulo y ella sueña con él desde la primera página), pero cuando desconocidos vienen por el Witchblade y matan a sus protectoras, el bicho se apodera de la piba y sangre para todos lados!!!!! Francamente el guión es inexistente, así que hasta acá llegamos con esta parte… El dibujo de Kazasa Sumita acompaña a la historia, de hecho a primera vista la resalta un cacho, con un trabajo muy detallista para los personajes y un estilo bastante fluído, hasta que llega la escena de acción y todo lo bueno que pensaste de este tipejo se evapora: una mala puesta en página, cero correlación y cuadros inentendibles, un inútil total en cuanto a narrativa gráfica…
Me pudrí de hablar de esta bosta… en serio, si te lo quieren regalar, es mejor quedar como el orto, no aceptarlo, y pedir que te den un gashapon de Polino.



YOSHIAKI KAWAJIRI

por Martín Fernández Cruz

La obra de Yoshiaki Kawajiri merece ser destacada por varios motivos: por un lado es un director fabuloso, capaz de escribir historias con mucho gancho, sin descuidar a los personajes y respetando el sentido por la aventura. Kawajiri es un director que sabe moverse en distintos ambientes, y cuyo cine respira un nervio aventurero que pocos realizadores saben impregnarle a sus obras. Si a Anno le interesa el existencialismo, si a Oshii le interesa el poder que ejerce la tecnología sobre los humanos y si a Otomo le gusta hablar sobre sociedades disfuncionales, a Kawajiri le importa el rol que cumplen los héroes improvisados, esos que deben sortear grandes adversidades para cumplir su objetivo y que son dueños de una nobleza palpable. Pero no sólo por eso es un director y guionista de gran talento, sino que también tuvo la fortuna de desarrollar su carrera en una época en la que los largometrajes animados en Japón eran moneda corriente. Hoy en día, no se produce tanta película animada porque rinde más saturar al mercado con multitud de miniseries (aunque esto es tema para otra nota). Kawajiri dirigió varias películas que fueron iconos en los '90, y que aún hoy son recordadas con pasión por los seguidores del animé.

LOS COMIENZOS

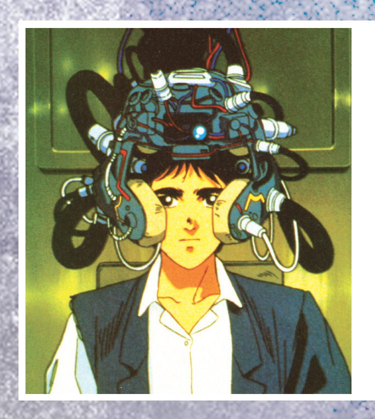
Yoshiaki Kawajiri nace en Noviembre de 1950, en Yokohama, Japón. En 1968, al finalizar sus estudios, decide que lo suyo es el campo de la animación, y tiene la gran fortuna de comenzar a trabajar en la productora de animación Mushi. Ahí comienza a foguearse en el intrincado mundo de la animación japonesa y entabla relación con varios talentos del futuro. Pero en 1972, la Mushi se declara en bancarrota y cierra sus puertas definitivamente, lo cual deja a nuestro amigo en la calle. Pero ese mismo año, Kawajiri se transforma en uno de los principales artífices (junto a otros grandes de la animación como Rintaro o Masao Maruyama) de la creación del estudio Madhouse, una de las productoras más populares de Japón y que tiene en su haber éxitos como Death Note, Trigun, Metrópolis, Páprika y varias joyitas más.

Una vez en Madhouse, pronto se convierte en el director de animación, labor en la que muestra una gran eficacia y que le permite en 1984 debutar como co-director junto a Kazuyuki Horikawa en el film S F Shinseiki Lensman. Esta película de ciencia-ficción cuenta la historia de un muchacho de granja que se ve envuelto de una inmensa aventura espacial. Al film le fue muy bien y Kawajiri demostró tener un gran talento como director. Luego de eso dirigió en el '86 un corto llamado The Running Man, con un altísimo contenido de violencia y que muestra la sordidez típica de los futuros largometrajes del director. Luego de ese trabajo le ofrecen la dirección de un corto basado en la novela Yoju Toshi, escrita por Hideyuki Kikuchi. Al terminar la realización de ese film, a los inversores les gustó tanto la labor del director, que le ofrecieron transformar ese corto de 35 minutos en un largometraje.

NACE UN AUTOR

Kawajiri transformó ese corto llamado Yoju Toshi en su primer largometraje como director, que se haría famoso mundialmente con otro nombre: Wicked City. Era el año 1987 y Kawajiri realizó una de las películas animadas más em-





EL VIENTO DE AMNESIA

Kawajiri no solo dirigió, sino que también escribió varias obras imprescindibles. El Viento de Amnesia es una de ellas. El film es de 1993, lo dirigió Kazuo Yamakazi y el propio Yoshiaki adaptó al animé la novela del mismo nombre escrita por...adivinaron: Hideyuki Kikuchi. El Viento de Amnesia es un film muy opuesto a los otros trabajos de Kawajiri: aquí no hay sexo (hay amor), el protagonista es un hombre débil de por sií, y la aventura es netamente emocional.
El experimento le salió de maravillas. El Viento de Amnesia es una pequeña obra maestra que tienen que ver sí o sí.

blemáticas de su época. El film cuenta que en la realidad existe "nuestro" mundo y el de las tinieblas. Estos mundos conviven en paz debido a un tratado que se firma y que impide que el mundo de las tinieblas ataque al de los humanos y viceversa. Este tratado está a punto de caducar, por lo que los bandos pactan firmarlo nuevamente, pero en el mundo de las tinieblas hay personajes a los que no les interesa respetarlo. Aquí entra en escena Giuseppi Mayart, un viejo de más de 200 años cuya presencia es vital a la hora de firmar el pacto. El mundo de las tinieblas, conocedor de esto, intentará matar al hombre para evitar renovar la tregua entre ambos mundos. Para proteger a Giuseppi, el mundo humano contrata a Taki, un joven experto en la lucha contra demonios, y para colaborar con el héroe, de las tinieblas contratan a Makie, una bella mujer y gran luchadora. Como es de esperar, a lo largo de la misión los guardaespaldas se enamoran y Taki fantasea con Makie ya que según la leyenda, las mujeres demonio son capaces de llevar al hombre a un orgasmo superior. La película fue un éxito entre el público y la crítica en Japón, y fue distribuída comercialmente en Europa y EEUU. Aún hoy sigue considerada como una de las películas animadas orientales más representativas de esa época.
En Wicked City, Kawajiri tuvo la oportunidad de desarrollar los temas que más le interesaban. La película tiene una atmósfera muy densa, algo que es común en los films del director. Yoshiaki armó su película centrada en tres personajes sólidos, y los soltó para que se relacionaran entre ellos. Y si bien la base del film ya estaba pautada en la novela en la que éste se basaba, como buen director que es, Kawajiri supo apropiarse de ese mundo ajeno para utilizarlo como disparador y contar la historia que a él le interesaba.
La historia de amor entre Makie y Taki también permite que en el film haya escenas de erotismo, bah...en realidad hay escenas de sexo que no tienen nada que ver con el amor; hay amor y hay garche. De hecho, la película arranca con un polvo entre el protagonista y una mujer que resulta ser un demonio que, para colmo, intenta cortarle el amigo en pleno coito. La presencia del sexo es algo común en esta época para Kawajiri, y en Wicked City el tipo se soltó y le dio al film varios momentos de gran contenido sexual. Incluso se dio el gusto de incluir una escena de "tentacle rape", o sea, con monstruos de tentáculos/ falo que se los meten a las minas por cuanto orificio encuentren (el imprescindible film Urotsukidoji dio cátedra dentro de este subgénero).
Si dejamos de lado la cuestión sexual, también encontramos en Wicked City una estética que sería la favorita del director: lugares sucios, personajes y entornos realistas y un fuerte aire a novela negra. Y aunque la trama no sea una cosa que destile originalidad, hay que reconocer que Kawajiri supo darle mucho ritmo y pasión a una película excelente, que incluso hoy, a 21 años de su realización, se mantiene absolutamente moderna. El diseño de los protagonistas, todos con un aire ochentoso terrible, le juegan positivamente al clima de la película. Cuando en el futuro, la animación pida mas estilización en los diseños, la esencia de Kawajiri comenzará a perderse, pero para ese momento aún falta. Porque todavía restan varios films, entre ellos el que es considerado su obra maestra.



TIEMPO DE TRANSICIÓN

Al poco tiempo, en 1988, Kawajiri dirigió un nuevo largometraje animado: Monster City (también conocido como Demon City o Hell City), el cuál también es una adaptación de una novela de Kikuchi. Aquí el protagonista es Kyoya Izayoi, un muchacho experto en Nempo que se ve obligado a derrotar a Rebi Ra, un demonio cuyo objetivo es conquistar el planeta para sumirlo en un reinado de terror. El héroe, como debe ser en el mundo de Kawajiri, irá acompañado de una señorita.
Esta vez la animación es más pobre y se aleja bastante del nivel de calidad que presentaba Wicked City. Monster City es un Kawajiri a media máquina, al frente de una película que no aburre, pero que esta años luz del nivel alcanzado en su film anterior. El nivel de erotismo es nulo, lo cual da una señal inequívoca del poco interés del director por esta película.
En 1989 Kawajiri dirige un par de OVAs de Goku Midnight Eye, que adaptan el manga del gran Buichi Terasawa. La historia trata de un investigador que obtiene un implante cibernético en su ojo. Aquí Kawajiri encuentra una historia más atractiva y que le permite volver a los temas que más le interesan como director: las ciudades en decadencia, las minas en bolas y los protagonistas cojonudos que no se achican por nada. Goku M. E. tiene unos diseños logradísimos y ambos OVAs respiran una aspereza como sólo el animé de los '80 supo lograr.
Más adelante, en 1990, Yoshiaki dirige tres OVAs de una serie llamada Cyber

City Oedo 808, un cyberpunk futurista que, la verdad, no pincha ni corta. Mucho cable, mucha tecnología, naves y quilombos futuristas dan como resultado que Kawajiri ni aparezca. No hay en Oedo 808 ningún elemento propio del director, sino personajes suaves, que se alejan kilométricamente de la sequedad que habia en Wicked City. Una serie fallida que ciertamente es mejor esquivar.



KAWAJIRI A LA ETERNIDAD

Corre el año 1993 y Yoshiaki escribe y dirige una de las grandes películas de animé de la historia: Ninja Scroll, LA película de Kawajiri.

Ninja Scroll es sexo, es suciedad, es violencia desmedida, es héroes ambiguos y villanos sin compasión. Luego de Wicked City, esta es la película más personal del director. Todo su mundo está condensado en 92 minutos. Ninja Scroll es animé de verdad, y ver esta película es lo que nos hace dar cuenta de lo desastrosa que es (gran parte) de la animación actual.

Este film repite la estructura de Wicked City: un hombre y una mujer deben realizar un viaje con X objetivo, y si bien al principio hay mala onda entre ellos, para el final del camino la cosa cambiará notablemente, algo que se notará en la zona pélvica de ambos. Y todo esto siempre bajo la atenta mirada de un viejo al que hay que acompañar. Si establecemos paralelos entre Ninja Scroll y Wicked, verán que los tres personajes se comportan de la misma manera y evolucionan de igual forma. Claro que esta película es mucho más prolija en su estructura y se nota que Kawajiri aprendió el modo de organizar un film que no descanse en acción sin necesidad de descuidar a sus personajes.

La trama del film no es gran cosa: un ninja es contratado por un viejo que investiga al Shogun de las tinieblas (en Kawajiri, como habrán visto, todo es "de las tinieblas" o "de la oscuridad"). Al grupo se le suma una mujer ninja. Los enemigos esta vez son el Grupo de los 8, unos ninjas asesinos dueños de una habilidad diferente. Este guión permite hacer una película muy entretenida, en la que los protagonistas deben vencer a cada uno de sus rivales como si fuera un videojuego. Y como en las grandes películas, lo sencillo del argumento no impide





que el resultado sea una obra maestra. Con Ninja Scroll, Kawajiri aportó un granito (una roca más bien) para que el animé conquiste el mundo. Un film adulto, que le decía al mundo que la animación japonesa era tan o más jodida que una película de acción occidental cualquiera. Ninja Scroll no sólo es el último gran film del director, sino que también cierra un modelo de producción de animación en Japón, un tipo de largometraje que desaparecería tanto por el modo de abordar una temática como por su estética. Ninja Scroll tiene, al igual que Akira, ese nervio en el lápiz que le da tanta vida al cine, son las dos películas hechas a puro pulmón. Hoy la animación, con tanta computadora por medio, perdió esa brutalidad que tenia en los '80 y principios de los '90. Ninja Scroll -repito- es animación japonesa de verdad, es animé en su esencia más pura.

COCKPIT, MATRIX Y ALGUNAS COSAS MÁS...

En 1994, Kawajiri se une a Takashi Imanishi y a Ryosuke Takahashi para realizar la antología de tres episodios llamada The Cockpit, basada en el manga homónimo del gran Leiji Matsumoto. Yoshiaki dirige el primer episodio con muy buenos resultados. Estamos ante una historia de corte más intimista, y si bien el director se aleja de los monstruos y las minas en pelotas, el OVA resulta ser bastante interesante.
No sería hasta el 2000 que el director escribiría y dirigiría otro largometraje: Vampire Hunter D: Bloodlust. No hay mucho para decir de esto. La película no está mal, pero tampoco genera mucho interés. El diseño de personajes es un espanto, y se extraña la desprolijidad que sí había en otras películas del director. La ecuación es: a más computadora, menos Kawajiri. Mientras más cuidado está el dibujo, más se pierde el mundo del director. Si les interesa el personaje, vean la primera Vampire Hunter D, la del '85 (dirigida por Toyoo Ashida).
En 2001 Kawajiri dirige un par de capítulos sueltos de la serie de televisión X, de CLAMP (que Kawajiri trabaje en televisión es como llamar a Kerouac para que escriba el informe del tránsito). En 2003, Kawajiri trabajó en Animatrix, donde escribió World Record y pudo dirigir también Program. El último trabajo de Kawajiri como director fue del 2007: Highlander: The Search for Vengeance.



¿IMPORTA KAWAJIRI?

Sí, y mucho. Yoshiaki Kawajiri, como mencioné antes, representa una época muy prolífica dentro del campo de la animación japonesa. Una época en donde lo que reinaban eran los largometrajes y no las series cortitas de veintipico de capítulos. El director tuvo la suerte de dirigir al menos dos excelentes películas en un momento en el que a los largometrajes animados les interesaba explorar una vertiente más adulta, sin miedo al desorden ni a la suciedad, con el único objetivo de brindar buenas películas que nos hagan sentir un poco incómodos frente al televisor. En la época de Kawajiri, a la animación japonesa le importaba un carajo ser cool, mostrar adolescentes conflictuados y problemáticas absurdas. En el cine de Kawajiri la animación tiene más calle, tiene más calentura por todo y más ganas de salir a vivir. Kawajiri es fanático de John Carpenter, y con esa terrible influencia, era lógico que algo bueno tenia que salir.
Hoy, el animé necesitas más de Wicked City y menos de Naruto.

El 21 de Febrero de 2005 comenzó a emitirse en Nickelodeon (versión yanki, obvio) Avatar: The Last Airbender, una fantasía soñada por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko que tomó más de tres años en concluir. A pesar de que la serie estaba originalmente pensada y desarrollada para niños de entre 6 y 11 años, rápidamente sumó adeptos de todas las edades hasta lograr un nivel de audencia de más 5.6 millones de espectadores y convertirse en una de las series más vistas del canal de la mancha naranja. La historia, llena de referencias a las distintas culturas y religiones asiáticas, cuenta la leyenda de Aang, el último Maestro Aire, la leyenda del...

AVATAR

por Dani Acosta



División elemental

El concepto de Avatar comenzó a gestarse en 2001, cuando Bryan Konietzko, un joven director de arte que participó de varios episodios de Invasor Zim, Padre de Familia y los Reyes de la Colina, dibujó un boceto de una hombre de mediana edad calvo, y empezó a imaginarse a este personaje en su niñez. Luego realizó una nueva ilustración, pero esta vez era un niño volando por los cielos. Compartió su ilustración con Michael Dante DiMartino, que había trabajado junto a él como director en las ya mencionadas series, y que se encontraba estudiando un documental sobre ciertos exploradores que habían quedado atrapados en el Polo Norte, y se imaginó a este chico aéreo junto a gente acuática, todos perseguidos por hombres fuego por una vasta planicie congelada. Tras desarrollar la idea, los continentes y los personajes durante años para no dejar nada al azar, finalmente lo presentaron ante Nickelodeon, que encargó que realizaran una temporada en los estudios que poseen en Burbank, California, para luego enviar la animación a Corea. Así se estrenó en Febrero de 2005 Avatar: The Last Airbender.

Ya desde los primeros capítulos, Avatar se convirtió en un suceso de rating, motivo por el cual Nick encargó una segunda temporada, y posteriormente aceptó la conclusión en la tercera.

El éxito se debió no a la premisa básica, ya que utilizar a los cuatro elementos como concepto no es algo novedoso, si no al trasfondo que se les dio a los pobladores de estas tierras que se apoyan en los diferentes elementos de la naturaleza para crear su estilo de vida, incluyendo su religión y su mitología, ambas basadas en las distintas culturas asiáticas. Además, desde un comienzo decidieron que la

animación tendría la estética de la animé japonés, ya que Konietzko y Di Martino son fans de Hayao Miyazaki (El Viaje de Chihiro, El Increíble Castillo Vagabundo) en especial por el excelente equilibrio de sus guiones (de hecho, han confesado que el diseño de Appa, el bisonte volador de Aang, está basado en el diseño del Gatobus de Mi Vecino Totoro). Todo esto sumado a un perfecto desarrollo de personajes, con sus correspondientes creencias, personalidades y motivaciones, más un ritmo narrativo impecable con momentos de emotividad y aventura, junto a dosis precisas de humor, y una animación constantemente fluida y de una calidad que no decae a lo largo de toda la serie, logró entusiasmar a espectadores de todas las edades.
Ante tal suceso no tardaron en comenzar a producir merchandising de la serie, que derivo en figuras, peluches de Appa, libros con la mitología de las distintas naciones y de entretenimientos, además de un juego de cartas, y de tres videojuegos para consolas de ultima generación, ambientados cada uno en una temporada de la serie, Avatar: The Last Airbender, Avatar: Burning Earth y Avatar: Into The Inferno, además del reciente Avatar: Legends of the Arena, juego online en donde creamos a nuestro personaje de cualquiera de las cuatro naciones y competimos contra otros jugadores conectados.
Por supuesto que el éxito también se repitió en los distintos países del mundo en donde Nickelodeon posee señal regional, bajo el titulo internacional de Avatar: The Legend of Aang. Así nos llega la versión local, doblada en Chile en los estudios DINT, que viene traduciendo dibujos animados desde los '80 cuando pudimos ver su versión de Garfield y sus Amigos, mientras que actualmente escuchamos su trabajo en Jake Long (Disney), Lazy Town (Discovery Kids), Ying Yang Yo! (Jetix) y Transfomers Animated (Cartoon Network) entre muchos otros.



Agua: Benevolencia

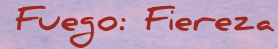
Agua, Tierra, Fuego y Aire. Hace mucho años, las cuatro naciones vivían en armonía, pero todo cambió cuando la Nación del Fuego atacó. Sólo el Avatar Maestro de los Cuatro Elementos podía detenerlos, pero cuando el mundo más lo necesitaba, desapareció.
Después de 100 años, Sokka y Katara, de la Tribu Agua del sur encuentran a Aang, el último Avatar y Maestro Aire, congelado en un iceberg junto a su bisonte volador, Appa. Zuko, príncipe desterrado de la Nación del Fuego, comienza la persecución del Avatar junto a su tío Iroh para volver a su tierra con su honor recuperado. Aang, Sokka y Katara comienzan una peregrinación hacia el Polo Norte para buscar Maestros Agua, ya que si Aang quiere convertirse en el Nuevo Avatar, primero debe dominar los cuatro elementos.
Durante su viaje, y siempre asediado por Zuko, Aang toma conciencia del grado de destrucción causado por la Nación del Fuego, hasta el punto de que él es el único Maestro Aire que queda en la faz de la Tierra.
En su primera incursión por el Reino Tierra, nuestros héroes conocen a las guerreras Kyoshi y luego llegan a la ciudad de Omashu que ahora es gobernada por un antiguo amigo del joven Maerstro Aire. Aang viaja al Mundo de los Espíritus, y recibe un mensaje del Avatar Roku. Mientras tanto Zukko, rivaliza con Zhao en la búsqueda y destrucción del Avatar. Katara, Sokka y Aang conocen a muchos que resisten la invasión de la Nación del Fuego durante su periplo, hasta que finalmente llegan al Polo Norte. Ya allí, Aang y Katara buscan a un Maestro del Agua Control para enseñarles. Mientras tanto, Sokka empieza una relación romántica con la princesa de la Tribu Agua del norte, Yue. Finalmente, logran liberar el Alma de la Luna de su forma mortal ante el ataque de la Nación del Fuego, mientras que el Señor del Fuego Ozai le asigna a una joven mujer, poco menor que Zuko, una misión con las palabras, "Iroh es un traidor, y tu hermano Zuko es un fracaso... tengo una tarea para ti..."

Tierra: Fortaleza

Aang, Katara y Sokka regresan a Omashu sólo para descubrir que está bajo el control de la Nación del Fuego, mientras que Zuko y Iroh deben ahora pasar des-



apercibidos debido a su status de traidores. Mientras, la joven princesa Azula forma un pequeño grupo de guerreras para seguir, encontrar y capturar a su hermano Zuko y a su tío Iroh.
Entretanto nuestros héroes, en la búsqueda de un Maestro Tierra para que le enseñe a Aang, encuentran a Toph, una Maestra Tierra ciega pero poderosa, que se une a ellos mientras los persiguen Azula, Mai y Ty Lee.
Aang descubre que no puede aprender rápidamente Tierra Control y un profesor los lleva a la biblioteca de un espíritu en la mitad del desierto, donde descubren que habrá un eclipse que dejará sin poderes a los soldados de la Nación del Fuego, pero Appa es secuestrado por desconocidos.
Aang busca a Appa, mientras Katara intenta mantener al resto del grupo unido en ruta hacia Ba Sing, en el Reino Tierra. Cuando llegan, se encuentran con un taladro gigante de la Nación del Fuego que comienza a atravesar el muro protector de la ciudad. Dentro de Ba Sing Se, descubren que en la ciudad no saben que la guerra existe. Los chicos luchan contra Long Feng y los Dai Li cuando tratan de enseñarle al Rey del Reino Tierra la gran conspiración que está teniendo lugar en la ciudad. Aang, tras rescatar a Appa, recibe ayuda del Guru Pathik en el Templo del Aire del este para aprender a controlar el Estado Avatar, mientras Sokka se reúne con su padre luego de dos años. Finalmente, todos vuelven para tratar de salvar a la ciudad del Reino Tierra de su inevitable caída, batalla que deja a Aang al borde de la muerte. Zuko vuelve victorioso a su nación junto a su hermana, tras la aparente muerte del Avatar.



Fuego: Fiereza

Aang despierta en un barco de la Nación del Fuego y descubre que ese barco fue secuestrado por Hakoda, el padre de Katara y Sokka. Finalmente nuestro grupo se hace pasar por habitantes de la Nación del Fuego para evitar su captura, mientras se preparan para el eclipse. Sokka encuentra a un maestro de espada para entrenarlo, mientras Katara aprende nuevas técnicas, incluso crueles, de una antigua amiga de su Madre.
En este momento Zuko y Aang conocen cómo se inicio la guerra, y sobre el cometa que usó el Señor del Fuego Sozin, que pronto volverá a realizar su acercamiento a la Tierra aumentando los poderes de los guerreros Fuego.
Con la llegada del día del eclipse, todas las fuerzas libertadoras comienzan el ataque, pero la Nación del Fuego estaba preparada para la invasión. Zuko confronta a su padre y le hace saber su destino junto con el Avatar. Aang y el resto del equipo van al Templo Aire del oeste junto a Zuko, que le enseñará al Avatar a usar el Fuego-Control. Ambos parten en busca de una civilización antigua para aprender los orígenes del Fuego-Control y entender el verdadero significado del fuego. Luego Zuko va junto a Sokka a una prisión de máxima seguridad en busca del padre de Sokka y Suki, líder de las guerreras Kyoshi. Después de fallar en el primer intento por escapar, los problemas aparecen cuando Azula y Ty Lee llegan al lugar, pero logran escapar y reunirse con Aang y los demás.

Aire: Armonía

Aang, por su educación con los monjes del aire, no quiere acabar con la vida del Señor del Fuego, pero éste planea usar el Cometa de Sozin para la destrucción del resto del mundo. Si lo logra, la Nación del Fuego resurgirá de las cenizas para ser la única sobre la faz de la Tierra. Aang, de forma inconsciente, se va a una isla móvil para consultar a los Avatares anteriores en busca de una forma de inutilizar, pero no matar, al Señor del Fuego.
Mientras los demás, al no encontrar al Avatar, van es busca del tío de Zuko, Iroh, para ver si él puede derrotar al Señor del Fuego si Aang no aparece. Aang finalmete aprende una técnica de una tortuga tigre gigante que resulta ser la solución para su enfrentamiento con el Señor del Fuego Ozai, ahora auto-denominado Señor Fénix. Katara y Zuko vuelven a la Nación del Fuego para detener la conoración de Azula como nueva Señor de Fuego mientras Toph, Suki y Sokka deben impedir que las aeronaves de la Nación del Fuego comiencen su ataque.
Aang derrota a Ozai al quitarle su Fue-

go-Control mediante Espíritu-Control. Sokka, Toph y Suki destruyen todos las aeronaves mientras Zuko y Katara encadenan a Azula. Zuko se convierte en Señor de Fuego. A su vez Aang se convierte en el Avatar y protector de la Tierra y al final, Katara y Aang se besan, en el broche de oro de la historia.

Un mundo en una persona

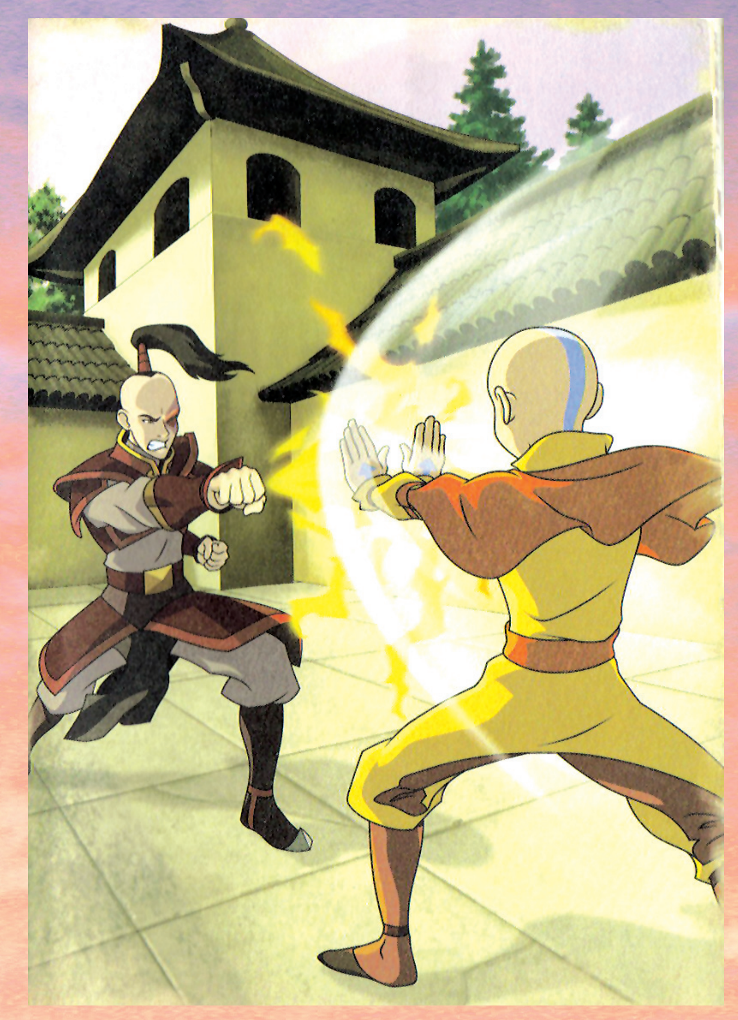
Ese es, ni más ni menos, tanto el objetivo del Avatar en la ficción, como lo que logra realizar la serie, ya que la amalgama de creencias y religiones abreva en muchos ámbitos de la cultura, filosofía y religión asiáticas, mayoritariamente de China.

En el Budismo tibetano, la reencarnación del Tulku Lama es confirmado cuando se le da a elegir entre varios objetos distintos para ver si elige alguno que perteneció a alguna de sus vidas anteriores. En la serie de TV, Aang es confirmado de la misma manera, al elegir cuatro juguetes que pertenecieron a Avatares anteriores.

Además en la mitología Hindú, los dioses se manifiestan en forma de Avatar en tiempos de gran necesidad para volver a restaurar el balance natural de las cosas.

Los cuatro elementos se encuentran presentes en toda religión antigua como la Griega, la Hindú, la Japonesa y la Budista. Para la serie se crearon pueblos que controlan estos elementos, y que son guiados por el Avatar para mantener el balance natural del mundo.

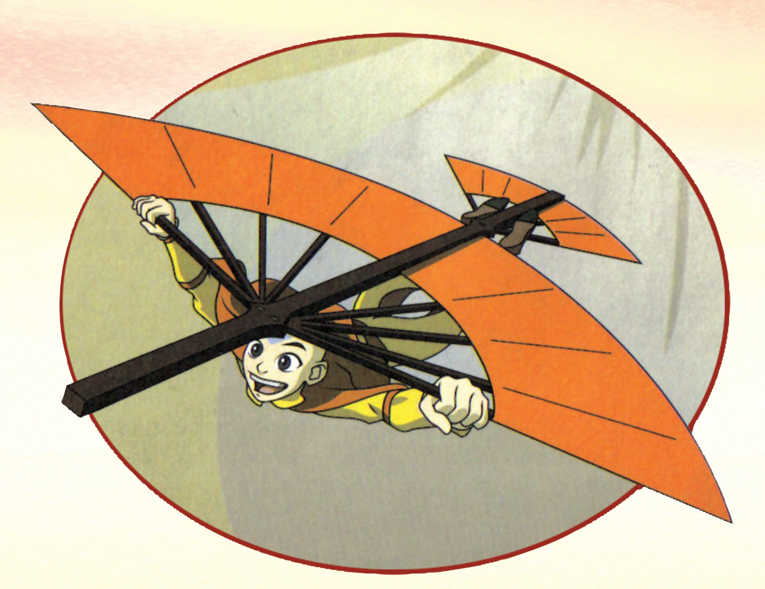
Los nativos de la Nación del Fuego poseen el Fuego-Control (Piroquinesis), que se ve influenciado por el Sol o por los Cometas. Originalmente fue desarrollado luego del estudio de los dragones, ya extintos en la actualidad de la serie (el último fue el que perteneció al antecesor de Aang, el Avatar Roshi). Además, el estilo de lucha de los guerreros del fuego está basado en el kung-fu de los Shaolins del Norte.



El Agua-Control (Hidroquinesis) y sus nativos están ubicados en los polos del planeta, que es donde se encuentra la mayor cantidad de agua, además de la influencia de la Luna sobre sus poderes. Los del Agua supuestamente aprendieron a controlar este elemento, ya sea en forma líquida o sólida, al ver cómo el satélite natural de la Tierra influía en la marea. Todos sus estilos de defensa y ataque están basados en el tai-chi.

La Tierra-Control (Geoquinesis) de la tercera nación y sus formas de combate se basan en el hung-ga, con excepción de Toph Bei Fong, que utiliza el estilo chu-ga. Los guerreros Tierra aprendieron a manipularla en base a la observación de los topos gigantes que habitan en las cavernas subterráneas. Toph, la más grossa guerrera Tierra que vemos en la serie, logra también controlar el metal.

Para terminar con las naciones y las artes, queda el baguazhang chino, que es el arte marcial en que se basa el estilo de los Maestros Aire, dueños el Aire-Control (Eoloquinesis), el cual aprendieron al ver a los bisontes voladores y cómo, con los rápidos movimientos de sus patas, creaban pequeños remolinos para elevarse y se impulsaban con el movimiento de su grandes colas.





Un ser divino entre los mortales

Por supuesto que para contar la historia de este niño que posee el don de controlar los cuatro elementos y que puede ir y venir del mundo espiritual, se necesitaba un universo completo y complejo. Así es que DiMartino y Konietzko, ahora en sus respectivos roles de creadores y productores ejecutivos junto a Aarón Ehasz, juntaron a un equipo de colaboradores que estuviera a la altura de la “leyenda”.

El diseño de personajes recae en las manos del propio Bryan Konietzko, al que se suman Angela Müeller y Jae Woo Kim, mientras que el diseño de producción estuvo a cargo principalmente de Aldina Dias y sus colaboradores para crear toda la variedad visual étnica de las distintas naciones. La música, -una estrella con luz propia dentro de la serie, ya que con sus tintes asiáticos llenos de tambores y cítaras, logra una identificación regional de carácter fuerte y violento, pasando por la armonía y llegando a niveles épicos - , creada digitalmente por sintetizadores y algunos instrumentos folclóricos asiáticos, fue compuesta por Jeremy Zuckerman con Benjamin Wynn como soporte, ambos escudados bajo el nombre de The Track Team. El hecho curioso es que la banda de sonido nunca ha sido editada de forma oficial, a pesar del clamor de los fans, sino que han ido liberando temas en internet, a medida que se terminaba de emitir cada temporada.

Por supuesto que para cerrar con completa credibilidad la serie, los creadores se asesoraron por distintos especialistas en las distintas materias que iban a dar vueltas por toda la historia. Así es como todos los textos están escritos en chino antiguo por Siu-Leung Lee, la coreografía de las peleas está a cargo de Lisa Wahlander, mientras que la culturas y costumbres estuvieron supervisadas por Edwin Zane.

Para elegir y dirigir al elenco vocal, recurrieron a la consagrada Andrea Romano, una leyenda de la industria con más de 20 años de experiencia, que seleccionó a una gran diversidad de actores que han participado tanto en series televisivas como en series y películas animadas. Así nos encontramos con Zach Tyler (Aang), Mae Whitman (Katara), Jack De Sena (Sokka), Dante Basco (Zuko), Jessie Flower (Toph) y Grey DeLisle (Azula) en los roles principales, mientras que la joya de edición limitada es el inigualable Mark Hammil como el Señor del Fuego Ozai.

La animación, muy por encima de los estándares televisivos, fue realizada en Corea, en el afamado estudio D.R.Movie, que ha participado en muchas obras de gran calidad como Macross Plus, Mononoke Hime, Escaflowne, Naruto, Last Exile, XXXHolic y Robotech: The Shadow Chronicles (entre muchísimas otras). Los directores principales fueron Joaquim Dos Santos, Anthony Lioi, Dave Filón y Giancarlo Volpe, entre otros.

En Avatar, la suma de factores SI altera el producto y logra pulir un diamante en bruto para convertirlo en una joya del séptimo arte. Acción, aventuras, romance, política, filosofía, fantasía épica al más alto nivel y -como si faltara algo- estética de animé. Avatar es la mejor serie animada que nos ofreció la tele en lo que va del siglo.

EXTE: HAIR EXTENSIONS
... Y YO CON ESTAS MECHAS

por Javier Hildebrandt

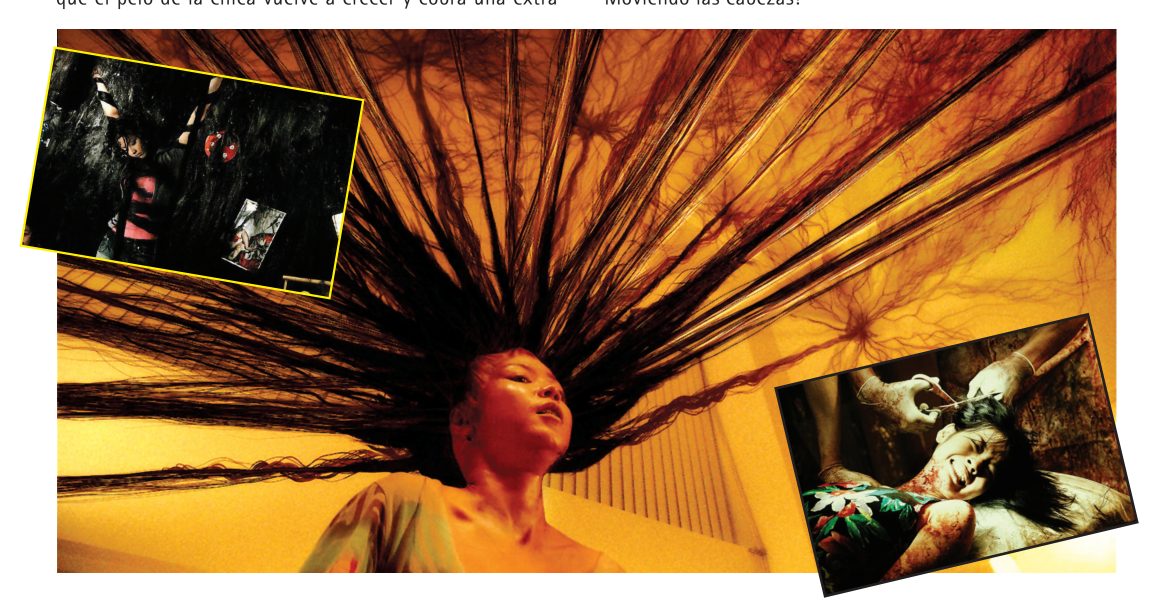
El pelo me relaja.
Yo siempre estuve solo. Pero ahora soy muy feliz.
Felices los dos. Unidos por el pelo.

Así como en Occidente la representación más tradicional de la figura del fantasma es la hoy devaluada sábana blanca que flota y se mueve, (en teoría, por el alma de un muerto), en la cultura japonesa, la pálida mujer de vestido blanco y larga cabellera es la que constituye el modelo clásico del espectro que regresa del más allá. Lejos de ser un invento de la movida llamada "J-Horror" esta imagen fantasmal (que en Japón se conoce como yurei) tiene su origen en las puestas del teatro Kabuki, iniciadas en el Siglo XVII. El uso de los largos cabellos negros y desalineados se relaciona con el particular cuidado que las japonesas guardaban con sus peinados, en la antigüedad. La creencia indicaba que las cabelleras poseían un alma, y que su desorden liberaba una profunda emoción contenida, un deseo de venganza que buscaba escapar.

Sobre esta vieja premisa se basa el film Exte: Hair Extensions (Ekusute, 2007), dirigido por el joven cineasta y poeta Sion Sono, popularmente conocido por su película Suicide Circle (Jisastsu Saakuru, 2002). Exte comienza con la llegada de un container repleto de pelo para utilizar en extensiones, que oculta el cadáver de una chica con la cabeza rapada. Algunos de sus órganos fueron extraídos, al parecer, para ser comercializados en el mercado negro. Este cuerpo es robado por Yamazaki (Ren Osugi), un asesino serial fetichista del cabello que descubre, para su sorpresa, que el pelo de la chica vuelve a crecer y cobra una extraña autonomía. Loco de alegría, este delirante no tendrá mejor idea que pasearse por las peluquerías para vender los recortes de cabello como extensiones. Todo para que los siniestros mechones vivientes se cobren a sus coquetas usuarias como nuevas víctimas. En el medio, Yuko (Chiaki Kuriyama), una aprendiz de peluquera y su pequeña sobrina cruzarán caminos con el psicópata capilar e intentarán develar el misterio que se oculta tras las extrañas muertes.

Después de Suicide Circle, no se podía esperar otra cosa de Sono sino más temblores y bizarreadas varias, en este film que toma una temática clásica del terror japonés (el alma en pena que vuelve de la muerte en busca de venganza), pero con un giro y una estética absolutamente personales. El director sabe dosificar en su justa medida los momentos dramáticos (con su pico máximo en las escenas que muestran la relación entre Yuko, su hermana y su sobrina), el humor delirante (cada aparición del asesino freak Yamazaki es motivo de festejo), el suspenso y el terror, para que la película nunca pierda su buen ritmo y se disfrute de principio a fin. Acompañan también una buena cantidad de escenas de gore, y los efectos visuales, bastante bien logrados, sobre todo en los momentos en que el cabello empieza a brotar por los ojos, las bocas y las heridas de las víctimas... y hasta de los lugares más insospechados, como un teléfono con fax!

En resumen, una propuesta muy interesante que demuestra que, aún dentro de tópicos que a primera vista parecen gastados, se pueden ofrecer variantes originales y divertidas para todos los enfermitos amantes de lo sobrenatural. Moviendo las cabezas!



GÉNEROS Y SUBGÉNEROS

Hoy: Cyber-Punk

por Martín Fernandez Cruz

Este subgénero, que se desprende de la ciencia ficción, nació a principios de los '80 en Estados Unidos como un movimiento netamente literario. Sin embargo, el mundo del manga rápidamente se lo apropió para narrar varias historias que se transformarían en íconos del comic mundial.

El Cyber-Punk suele transcurrir en futuros distópicos. Allí las sociedades se encuentran fuertemente divididas y la tecnología de avanzada ocupa un rol fundamental. Los androides, humanoides o simplemente los armamentos ultra-sofisticados son moneda corriente. Los protagonistas de estos relatos son de lo más variado: brillantes hackers, científicos super dotados o simples civiles de clases bajas pueblan lestas historias, incluso las hay protagonizadas por robots. Las batallas por el control de la información es otro tema muy recurrente dentro de este subgénero. De esta corriente nació la llamada "estética Cyber-Punk", que surge de la convivencia entre la suciedad y cualquier tipo de elemento electrónico. El papel primordial que juega la tecnología en estos relatos y el modo de vida que exhiben estas historias provocó en los narradores nipones una fuerte e inmediata identificación.

Autores recomendados:
Osamu Tezuka (Metrópolis)
Katsuhiro Otomo (Akira)
Masamune Shirow (Appleseed)
Yukito Kishiro (Battle Angel Alita)
Hiroya Oku (Gantz)
Clamp (Clover)





por Fede Velasco

Que existen muñecas inflables no es ningún descubrimiento, todos lo sabemos. Pero los japoneses fueron un poco más allá y subieron la apuesta al inventar lo que es vulgarmente conocido como "dutch wives", en alusión al famosos mercado de prostitución que es tan popular en los Países Bajos.

Estamos ante muñecas sexuales anatómicamente correctas, hechas básicamente de silicona y con una textura muy similar a la de la piel humana. Pero incluso estas muñecas ya se popularizaron en el resto del mundo y existen empresas que las fabrican en varios países, con la americana Real Dolls como una de las mas famosas.

Es entonces cuando los ponjas suben la apuesta y la empresa Doll no Mori tiene la genial idea de comenzar a alquilar estas muñecas. Pensemos que comprarlas cuesta aproximadamente 60.0000 yens, algo así como 20.000 pesos, o sea que no son accesibles para todo el mundo. De esta manera, comienza un negocio que según palabras del propio Hajime Kimura, (dueño de la compañía), surgió



de una alocada idea que se le ocurrió un sábado a la noche, mientras navegaba por internet. En un primer momento, Kimura pensó que su público sería mayoritariamente de otakus (como los ven los ponjas: fanáticos enfermos que no tienen vida más allá de aquello que los obsesiona), pero luego descubrió con sorpresa que el 90 % de sus clientes son oficinistas de entre 30 y 40 años.

¿Que cuánto cuesta un turno con una de estas "chicas"? Según parece, una hora ronda los 13.000 yens, (algo así como 400 pesos) que es la misma tarifa que cobra cualquier puta del Japón. El negocio camina tan bien, que hasta se abrió la tienda Lala, una suerte de cabarulo con muñecas, en el que uno alquila no sólo a la Dutch Wife, sino también una zapie en la que echarse el polvete. Como diría Obélix, "Estos ponjas están majaretas".





¿En qué consiste el estilo "lolita"? Muchos occidentales asociarían la palabra con la novela de Vladimir Nabokov, pero la verdad es que no tienen nada que ver. Mientras que esa "Lolita" era una niña sexualmente activa, este estilo originado en Japón en los '90 busca justamente lo contrario. El ideal lolita realza la inocencia, la fragilidad, y la elegancia, emulando con sus vestidos recatados y llenos de volados a muñecas de porcelana. Se basa principalmente en la ropa victoriana, y posee una serie de características específicas, como los miriñaques, los corsets, las sombrillas, las polleras por la cintura, etc.

Esta moda tiene muchas variaciones. Una de las más conocidas es el EGL (Elegant Gothic Lolita), en el que predominan el negro y colores oscuros, los volados son más moderados y la apariencia es más adulta; el Elegant Gothic Aristocrat, que da una apariencia andrógina y busca asemejar a la ropa de luto, también utilizado (con variaciones, obviamente) por hombres; el Punk Lolita, que suele ser confundido con otros estilos como el gótico, y que introduce cosas como botas, cadenas, y accesorios típicos del punk; el Casual Lolita, que al ser menos sobrecargado de accesorios y llevar estampados más simples es más sencillo de llevar todos los días; el Ero Lolita, que a pesar de su nombre no busca ser sexual, sino "maduro", al dejar el cuerpo más descubierto y permitir polleras más cortas; el Kodona (u "Oujisama" que significa "príncipe"), que es utilizado por varones e imita a los uniformes de los chicos de la era victoriana; y finalmente el que quizás sea el más conocido de todos en Occidente, el "Sweet Lolita" que utiliza colores claros y pasteles, estampados floreados y de frutas, muchísimos volados y moños, accesorios como carteras con forma de ositos de peluche, etc, y que si bien intenta parecer tierno y dulce es tan infantiloide y exageradamente pomposo que termina por resultar chocante.

Lo más bizarro de todo esto resultan ser los "brolitas", es decir, los varones que siguen este estilo. Si bien existe el Kodona y el AGA, los hombres que usan estos estilos no son considerados "brolitas". Un brolita usa los mismos vestidos, moños, miriñaques, adornitos y demás porquerías que cualquier lolita mujer. Si ya cosas como el sweet lolita resultan desagradables en mujeres adultas, podrán imaginarse que ver a un tipo de casi dos metros, con barba, etc., vestido en una cosa rosada y llena de voladitos y sosteniendo su carterita de perrito de peluche, ya pasa de darte rechazo y directamente causa vergüenza ajena.



Hoy Comemos: TONKATSU

por Sebastián Ballesteros



Para los que tienen cierta impresión negativa hacia la comida oriental, sea por temor a lo desconocido o porque piensan que todo lleva pescado crudo y anguilas vivas, acá tenemos un ejemplo perfecto para acercarlos al Japón casi sin darse cuenta. Es que el Tonkatsu (además de ser el nombre de una salsa dulzona) es una milanesa de cerdo, bastante similar a las que podemos comer en estos pagos.

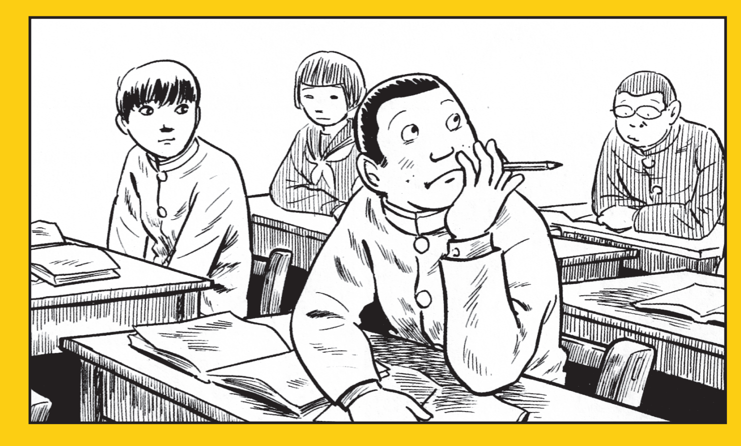
¿Y cuál es la diferencia, aparte de la carne de cerdo? El grosor y el corte. Estas "milas" se hacen con bifes de carne de cerdo de 1 cm. de ancho y se cortan en tiras una vez terminadas. El procedimiento es el clásico de la milanesas: se pasa la carne (previamente condimentada con sal, pimienta y alguna que otra especia que se les venga a la mente) por un batido de huevo, y después por pan rallado. Guarda, que si quieren seguir la receta tradicional, en lugar de pan rallado común deben usar panko. Esto es simplemente la miga del pan secada y rallada. Se lo puede comprar o simplemente dejar un par de días algo de pan lactal para que se seque, cortarle la corteza y meterlo en una licuadora hasta que esté hecho polvo.

Una vez freídas las tiras, se pueden acompañar con una mezlcla de vegetales o simplemente con arroz blanco. El clásico arroz que acompaña la comida japonesa (Goham) debe ser lavado con cuidado unas tres o cuatro veces, para eliminar su almidón, y luego hervido en agua como se hace regularmente. Además, esta carne se acompaña con la ya mencionada salsa Tonkatsu. Ah, también hay una variedad hecha con pollo.

Una alternativa para las "milangas" con fritas, algo más sana e interesante, para que veamos que los paladares de ambos hemisferios no son tan distintos.

OTRO MUNDO

por Andrés Accorsi



Desde 1949, el gobierno japonés otorga becas a los estudiantes extranjeros (gaikokujin ryugakusei) que quieren continuar sus estudios en el país del Sol Naciente. Al principio eran sólo para estudiantes de otros países asiáticos, pero a partir de 1954, cuando se establece la Beca Mombukagakusho, el beneficio se amplió al resto del mundo.

Las becas se entregan a estudiantes ya graduados que viajan a Japón para investigar y perfeccionarse en áreas específicas, y a estudiantes aún no recibidos, que ingresan a las facultades, colegios técnicos o escuelas de entrenamiento especial.

Hoy, no sólo existen las becas estatales, sino muchas otras otorgadas por distintas empresas y por los gobiernos de otros países, que le pagan los estudios en Japón a jóvenes de las más diversas latitudes. Se calcula que desde el 2000 el MEXT (Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología japonés) otorga un mínimo de 10.000 becas anuales (de estas, el 90% van a jóvenes de otros países asiáticos), mientras que la empresas y los otros países envían cada año a unos 40.000 estudiantes becados.

A priori, pareciera que 50.000 estudiantes extranjeros son muchos, pero la verdad es que en la década del '80, EEUU recibía unos 345.000 estudiantes al año y Francia unos 135.000. O sea que en este rubro, Japón todavía está muy lejos, aunque la cantidad de estudiantes extranjeros crece sostenidamente desde 1980.

Si estás por pedir la beca, acordate que antes tenés que aprender japonés.



PATADAS VOLADORAS

por Ivana Alvis



En nuestra recorrida por el mundo del Sumo, nos falta algo muy importante: los árbitros. A los árbitros se los denomina **gyoji**, y se dividen en categorías, como los rikishi. Estos utilizan kimonos llamados **kitatare** además de otros accesorios como el sombrero **eboshi** (utilizado por hombres mayores de edad y autoridades de los templos) y el **gunbai**, un abanico del cual ya hablaremos. Según el nivel del árbitro, el kimono cambiará. De esta manera, los que arbitren las peleas de las categorías superiores vestirán con kimono de seda, cuyo color será púrpura con dibujos de colores, mientras que los de menor rango lo harán con kimonos de algodón.

El ya mencionado gunbai proviene de la antigüedad y era el elemento que utilizaban los comandantes para guiar a sus tropas. Estos también indican rango: los de color púrpura o púrpura con blanco, rojo, azul y blanco serán para los grados superiores, mientras que, los azules o negros serán utilizados para los niveles más bajos. Con este abanico se muestra quién ha sido el ganador del combate.

Los gyoji, al igual que los rikishi, son rebautizados con nombres para el sumo; pero lo raro es que siempre se los rebautiza con dos posibles apellidos: Shikimori o Kimura. De esta forma, los casi 45 referís poseen los mismos apellidos, que provienen de dos grandes gyoji que vivían en la época Edo: Shikimori Inosuke y Kimura Shonosuke.

Los referís no sólo deben supervisar el combate, sino también decidir cuál es el ganador de la contienda y ver que los rikishi no comentan faltas. Cuando las cosas no quedan muy claras para los gyoji, estos piden la opinión de los jueces (**shinpai**) que están ubicados a cada lado (este, oeste, norte y sur) del **doyho**, más otro adicional que se sienta al frente de la arena, en el lateral norte.

Ahora sí, ya tenemos las partes elementales para generar una arena de sumo.

Nos falta ahora repasar las reglas, que son fáciles para recordar pero difíciles para llevar a cabo. La idea principal es revolear al adversario fuera del ring, o simplemente hacer que toque el piso con cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de los pies. Para ello existen ciertas técnicas que te permitirán ganar sin tener que llevar a cabo sucios trucos como golpear con el puño cerrado al contrincante, o tirarle del cabello, arañarlo, ahogarlo o pegarle en el estómago, etc. Todas estas acciones denominadas **kinjite**, se encuentran prohibidas y, obviamente, generan automáticamente la pérdida de la pelea. Otra regla que hay que tener en cuenta es que tampoco se puede agarrar o levantar a un luchador tomándolo por la banda que cubre sus partes íntimas (¡Yo soy mujer, pero esto no me deja de sonar a mucho dolor!), o bien que alguno de los contrincantes pierda el **mawashi** (la vestimenta que se usa para el combate). Lo raro que tiene este deporte es que no hay límite de peso, por lo que, un rikishi puede encontrarse con un verdadero mastodonte como oponente.

Cuando la lucha ha concluido, el referí debe decir que técnica se ha utilizado para ganar la contienda (**kimarite**). Hay alrededor de 60 técnicas para vencer en un encuentro de sumo. Las más utilizadas son:

- **Oshidashi:** se colocan las manos en el pecho del luchador oponente, o debajo de sus axilas, para luego empujarlo hacia arriba y sacarlo del dohyo.
- **Uwatenage:** se agarra al contrario, se lo levanta y se lo arrastra hacia afuera.
- **Uchimuso:** agarrar el lado interior de la pierna del otro, levantarla y girar el propio cuerpo. De esta manera, el adversario eleva los pies y cae fácilmente.
- **Komatasukui:** si el oponente se quiere mantener en pie, se lo agarra debajo de la entrepierna para levantarlo y que caiga hacia atrás.
- **Okuridashi:** cuando el oponente está de espalda al otro luchador, el luchador aprovecha de empujarlo o golpearlo fuera del dohyo.
- **Sukuinage:** el luchador pone su brazo debajo de la axila del adversario para levantarlo de lado y sacarlo del doyho.
- **Uchigake:** se agarra la parte de abajo del cinturón del adversario, con una pierna se bloquea la del oponente, camina hacia adelante o lo empuja hacia atrás hasta que el otro cae.

WEB@DAS

por Dani Acosta

Todos los fans de Studio Ghibli siempre han tenido problemas para obtener informacion en la web sobre los nuevos lanzamientos, películas y merchandising en nuestro idioma, debido a que mayoritariamente esta se encuentra en japonés o inglés, pero ya no más con el Studio Ghibli Weblog (*http://www.lacoctelera.com/ackman*). Desde la Península Ibérica, Ackman, propietario del Blog, nos trae todas las últimas noticias sobre el estudio de Hayao Miyazaki, incluyendo la salida de merchandising y ediciones en DVD, no sólo de España, sino de todo Latinoamérica en estas páginas repletas de imágenes de artbooks, calendarios, reseñas, opiniones, videos y curiosidades. La información es cuidadosamente seguida a través de gacetillas de prensa que son reproducidas, y por supuesto cuenta con el aporte de los lectores: fotos, rumores de los nuevos proyectos, las fechas de exhibición de los films en festivales, visitas a los Ghibli Museums y todo aquello que apasiona a los seguidores. Desde dónde encontrar un juego en Flash de Nausicaä, hasta un listado que crece día a día con todas las revistas de información en las cuales ha salido alguna nota sobre Studio Ghibli, pasando por fanarts de gente que dibuja Totoros con comida, el Studio Ghibli Weblog es un paso obligado para tener la última información, incluído Gake no Ue no Ponyo, la más reciente película de Hayao Miyazaki, y Ninokuni, el primer juego realizado íntegramente por el estudio.

Enka

por Pablo Degrandi

Si bien puede considerarse al género Enka como una música tradicional japonesa, esa afirmación está algo errada. Ya desde el vamos porque instrumentalmente las canciones siempre son acompañadas por instrumentos occidentales, como pequeñas orquestas, al mejor estilo Trío Los Panchos. Esta comparación no es forzada: el Enka es, puestos a denominarlo de la forma más entendible para un sudamericano- el bolero japonés. Son canciones en su gran mayoría románticas y a su vez dentro de esa mayoría la mayor parte son tragedias (no por nada los japoneses son fanáticos del tango).

El género mutó de una forma peculiar a lo largo de dos o tres décadas. Nació a fines del Siglo XIX, en la época en que Japón había abierto sus puertas (y sus piernas) de par en par como un compás al mundo occidental. Durante esa época, el ambiente aún estaba medio caldeado, los samurais y el sistema feudal ya eran considerados historia antigua por más que hubiesen existido menos de diez años atrás, y las ideas de la gente estaban bastante alborotadas. En realidad, Japón estaba en plena postguerra, y a los ganadores lo único que les interesaba era que los visitantes occidentales estuvieran cómodos. Así, al igual que en Europa, comienzan a surgir los partidos políticos, y durante los primeros años del Siglo XX, el género Enka es utilizado para sumar gente a las filas de la militancia (como Hugo del Carril) y a fines de los años '20 se establece ya como un género netamente romántico.

Las letras siempre hablan de nostalgia, amores perdidos y la tragedia de vivir; esto no resulta extraño, ya que nació como una música de post-guerra, donde mucha gente lloraba el haber perdido su cultura, su identidad y sus valores fundamentales del honor y la lealtad. Unos 50 años más tarde, el Gran País del Norte les daba nuevos motivos para seguir sufriendo.

Lo curioso es que en las bateas de una disquería japonesa uno consigue los discos de Enka en el mismo sitio que acá en Argentina están los discos de folklore o tango, ya que aunque tiene poco más de 100 años de antigüedad, cuenta como música tradicional. Y así se mantuvo, como un género inoxidable al que los años no le pasan por encima. El Enka se proclama como el género musical más popular de Japón, pero no por eso podemos llamarlo Jpop. Tampoco se puede catalogar como folklore, es algo nacido en las calles, en los barrios, como el tango nació en nuestros arrabales porteños. En Argentina existen algunas cantantes de Enka debido a la inmigración okinawense, pero no se hace oir tanto como el tango allí.

Durante la década del '70, la gran mayoría de las series populares (tanto de animé como actuadas) y las pelis de cine, tenían como canciones principales interpretaciones de populares cantores de Enka. Cualquiera que haya visto La Rosa de Versalles, Galaxy Express, Candy Candy y demás hits animados, podrá recordar los tristes boleros con los que eran musicalizadas la serie. La tendencia se extendió hasta mediados de los '80, cuando las guitarras eléctricas y los sintetizadores conquistaron el terreno de los openings. Pero aún así hay casos como el de Hokuto no Ken, donde la banda Cristal King (famosa por sacar hit tras hit de Enka) se encargó tanto del rockero opening como del tristísimo ending de la serie. Tampoco podemos olvidar las tristes canciones interpretadas por Ichiro Mizuki en el Capitán Harlock.

Aún hoy, el Enka sigue vendiendo millones de discos y llena teatros, incluso con público joven. Sus canciones se siguen utilizando en el cine oriental y occidental (caso Kill Bill) y en alguna que otra casa japonesa porteña podemos encontrar discos de éste género eterno, que nunca pasará de moda.

